5 VIDEOTESZT ■ 33 JÁTÉKTESZT ÉS BEMUTATÓ ■ CSAK A PC GURU OLVASÓINAK: INGYENES ESET SMART SECURITY KÓD

PC GURU

MAGYARORSZÁG LEGOLVASOTTABB JÁTÉKMAGAZINJA

1995 Ft 2010. 12.

9 771217 638003 10012

MEGLEPETÉS!

SZENZÁCIÓS ELŐFIZETÉSI AKCIÓ

MOST MINDEN EGYÉVES ELŐFIZETÉSHEZ:
SAMSUNG 250 GB-OS MOBIL HDD
VAGY: MOH, FIFA 11, NFS: HOT PURSUIT
RÉSZLETEK A MAGAZINBAN

TELJES JÁTÉK

UFO TRILOGY

EXKLUZÍV: 3 TELJES JÁTÉK A PC GURU DVD-JÉN – MINDEGYIK MAGYARUL!

A HÓNAP JÁTÉKA

FALLOUT NEW VEGAS

NAGYSZERŰ HANGULAT, FÉLELMETES KÜLDETÉSEK, VEGAS JOBB, MINT VALAHA, NÉHÁNY ZAVARÓ PC-S HIBA…

AZ EGÉSZ CSAK MESE HABBAL?

FABLE 3

ELBŰVÖLŐ FOLYTATÁS, DE TALÁN EGY KICSIT TÖBBET VÁRTUNK

NEED FOR SPEED A BURNOUT FEJLESZTŐITŐL

NEED FOR SPEED HOT PURSUIT

TELJES KARRIERMÓD A RENDŐRÖK VAGY A VERSENYZŐK OLDALÁN – RÉSZLETES TESZT ELSŐKÉNT A PC GURUBAN

AMIT A MICROSOFT ELTITKOL

REJTETT ESZKÖZÖK A WINDOWS 7-BEN

Egy sor hasznos és ingyenes program

A VETERÁN RPG-SOROZAT VISSZATÉR

ARCANIA: GOTHIC 4

Ha nem vágysz különleges mélységekre, tetszeni fog

EXKLUZÍV MULTIPLAYER TESZT

ASSASSIN'S CREED BROTHERHOOD

Most először lesz többjátékos mód az új AC-ben

ITT AZ ÚJ ŐRÜLET!

MINECRAFT

Minden a játékról, ami meghódította a világot, és itthon is futótűzként terjed

Windows®. Korlátok nélküli élet.
Az ASUS a Windows 7 operációs rendszert ajánlja.

ASUS®
Inspiring Innovation • Persistent Perfection

30 ZENEI album ajándékba!

HALLD A ZENÉT • ÉREZD A ZENÉT

az ASUS G sorozattal!

Válassz Asus notebookot és bővítsd zenei gyűjteményed 30 új albummal!*
Ha szerencsés vagy találkozhatsz Rihannával személyesen!

A G73JH notebookkal a csatamező közepén érezheted magad, hiszen ez a ma elérhető legmagasabb felszereltséggel rendelkező játékgép, mely a szenvedélyes játékosok igényeit hivatott kielégíteni. A notebook külsejét az ikonikus F117 lopakodó inspirálta, mely Intel® Core™ i7 processzort, eredeti Windows® 7 Ultimate operációs rendszert, maximum 8 GB DDR3 SDRAM-ot, DirectX 11 kezelést és 8 csatornás HF audió EAX támogatást rejt. Egyedi kettős kialakítású hátsó szellőzőrendszer biztosítja a hűtést, menet közben egy gombnyomással állítható overclocking lehetőséggel fokozható a teljesítmény, az ergonomikusan kialakított csuklótámasz pedig hosszú távon is kényelmet nyújt.

Válaszd az Asus ROG G73JH notebookot és szerezz tisztességtelen előnyt!

Ha 2010. november 8-december 24. között veszel az akcióban részt vevő ASUS notebookot, **300 zeneszámot tölthetsz le ingyen**, valamint az alábbiakat **nyerheted**:

- Találkozás Rihannával
- Bereczki Zoltán koncertjegy és VIP party
- Dedikált CD

intel® CORE™ i7 inside™
Faster. Smarter.
★★★★★
Processor Rating

További részletek és regisztráció: event.asus.com/hu/zene

*Az ASUS fenntartja a jogot az ajánlat és a termékspecifikációk bejelentés nélküli megváltoztatására. A képek illusztrációk. Az ASUS nem vállal felelősséget képi vagy nyomdai hibákért. A jelenlegi hirdetésnek nincsenek szerződéses következményei. Az akció a készlet erejéig érvényes. Az alábbiak az Intel Corporation Egyesült Államokban vagy más országokban használt védjegyei: Intel, az Intel logo, Intel Inside, Intel Core és Core Inside. További információért kérjük látogasson el a www.intel.com/go/rating weboldalra. A Microsoft, a Windows, és a Windows logók a Microsoft Corporation bejegyzett védjegyei. Az egyéb nevek és márkák mások tulajdonai lehetnek. Ha az akcióban résztvevő ASUS notebookot vásárolsz egy kupont találsz a termék dobozában, aminek segítségével bármely általad kiválasztott 300 eredeti zeneszámot tölthetsz le a Universal Music online katalógusából ingyen. A kuponbeváltás határideje: 2011. január 31. Ha szerencsés vagy, és a vásárlás után regisztrálsz az event.asus.com/hu/zene weboldalon, a következő nyereményeket nyerheted: találkozás Rihannával, Bereczki Zoltán koncertjegy és VIP party részvétel, dedikált CD. Az akció időtartama: 2010. november 8-december 24. Az akcióban résztvevő termékekről az event.asus.com/hu/zene weboldalon találsz bővebb tájékoztatást. A tájékoztatás nem teljes körű, az akció részletes bemutatását az event.asus.com/hu/zene weboldalon találod meg.

SZERKESZTŐSÉG

Főszerkesztő: Harangozó Csongor csharangozo@motorpresse.hu
Játékrovat-szerkesztő: Birkás Péter (Bate) bate@pcguru.hu
Hír-, bemutató-szerkesztő: Kolbert András (Miguel) miguel@pcguru.hu
Hardver-szerkesztő: Csábi József (Joc) joc@pcguru.hu
DVD-szerkesztő: Környei Krisztián (Chris) chris@pcguru.hu
Lapdesign és tördelés: Szalontai Attila (szati) aszalontai@motorpresse.hu
Borító: Szalontai Attila (szati) aszalontai@motorpresse.hu
Korrektor: Papp Hajni hpapp@motorpresse.hu
Fotó: Gabriel Zalaba (zGabi) gzalaba@gmail.com
PS3 / PSP: Kristian Zalaba (Kryss) kzalaba@gmail.com
Online főszerkesztő: Székelyhidi Ádám (Darths) darths@pcguru.hu

Produkciós vezető: Sebeszta Péter

A szerkesztőség címe:
Motor-Presse Budapest Lapkiadó Kft.
1113 Budapest, Nagyszőlős utca 11-15.
Levélcím: 1525 Budapest, Pf. 58
Telefon: (1) 577-2600, Fax: (1) 577-2690
E-mail: mpb@motorpresse.hu

DVD-melléklettel és teljes játékkal kapcsolatos információk:
Tel (06-1)-577-2697

Hirdetésfelvétel:
Molnár László lmolnar@motorpresse.hu Tel: 577-2683

Hirdetési igazgató: Székely Iván
Marketing és online divízió igazgató: Gajdos Barna bgajdos@motorpresse.hu
Terjesztés: Gajdos Barna, Törő István

A kiadásért felel:
Ügyvezető igazgató Motor-Presse International:
Dr. Maike Schlegel

Ügyvezetők:
Hannes Ludwig, Milan Bohatec

Kiadja a Motor-Presse Budapest Lapkiadó Kft.

Terjesztési adatok
A PC GURU magazint a Magyar Terjesztés – Ellenőrző Szövetség (MATESZ) auditálja.

Lapterjesztés
Árusításban: Lapker Zrt. és alternatív terjesztők. Előfizetésben: Magyar Posta Zrt.

Megjelenik havonta (évente 12 szám), egy szám ára: 1 995 Ft

ELŐFIZETÉSES TERJESZTÉS
Előfizethető a kiadó ügyfélszolgálatán
Levélben: 1525 Bp., Pf. 58
Tel.: 06-1-577-2635
Fax: 06-1-577-2690
H – P: 9 – 17 óráig
E-mail: itelofizetes@motorpresse.hu
Honlap: www.itmediabolt.hu

A lap aktuális és régebbi számait, előfizetést, a következő ITmédiaBoltokban lehet megvásárolni:
1054 Budapest, Bajcsy-Zsilinszky út 60.
Tel.: 06-1-373-0582
H – P: 8 – 20, Sz: 10 – 16 óráig

1036 Budapest, Lajos utca 47/a.
Tel.: 06-1-242-0083
H – P: 9 – 19, Sz: 10 – 16 óráig

1117 Budapest, Karinthy Frigyes út 5.
Tel.: 06-1-361-3408
H – P: 9 – 19, Sz: 10 – 16 óráig

ELŐFIZETÉSI DÍJAK
1 évre (12 lapszám): 16 740 Ft   Fél évre (6 lapszám): 9 570 Ft

Továbbá előfizetésben terjeszti a Magyar Posta Zrt. Hírlap Üzletága.
Előfizethető az ország bármelyik postáján és a kézbesítőknél.
Zöldszám: 06-80-444-444
E-mail: hirlapelofizetes@posta.hu

Nyomás: Infopress Group Hungary Zrt.
Cím: 2600 Vác, Nádas u. 6.
Felelős vezető: Lakatos Imre vezérigazgató

A közölt cikkek fordítása, utánnyomása, sokszorosítása és adatrendszerekben való tárolása kizárólag a kiadó engedélyével történhet. A megjelentetett cikkeket szabadalmi vagy más védettségre való tekintet nélkül használjuk fel.

Figyelmeztetés!
Tisztelt vásárlónk! Tájékoztatjuk, hogy a kiadványunkhoz csatolt DVD-ROM mellékletet az Ön számára ingyenesen biztosítjuk. A mellékletet az elérhető és rendelkezésre álló technikai eszközökkel a kiadás előtt gondosan ellenőriztük, ennek ellenére tartalmazhat olyan vírusokat, melyek felismerésére és kiszűrésére az ellenőrzés során nincs lehetőség. A DVD-ROM a legtöbb felhasználói szoftverrel futtatható, ennek ellenére lehetnek olyan programok, melyekkel nem kompatibilisek. Felhívjuk figyelmüket arra, hogy a kiadó kizárja felelősségét bármilyen következményért, illetve kárért (beleértve többek között a felhasználói és üzleti tevékenység félbeszakadását, információk esetleges elvesztését, kieső jövedelmet stb.), amely a csatolt mellékletek használatából, vagy használhatatlanságából ered. A kiadó a 48x-os, vagy annál gyorsabb meghajtók esetében a DVD-melléklet által a lemezekben és a meghajtókban okozott esetleges fizikai károsodásokért nem vállal felelősséget. ISSN 1217-6389

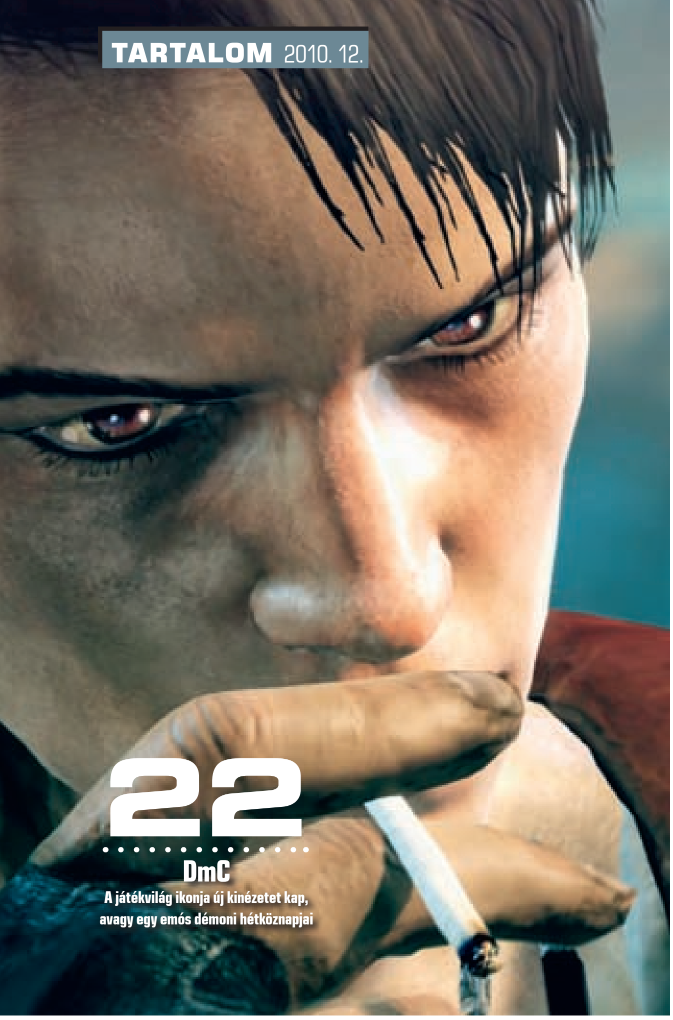
A GURU LEGYEN VELETEK!

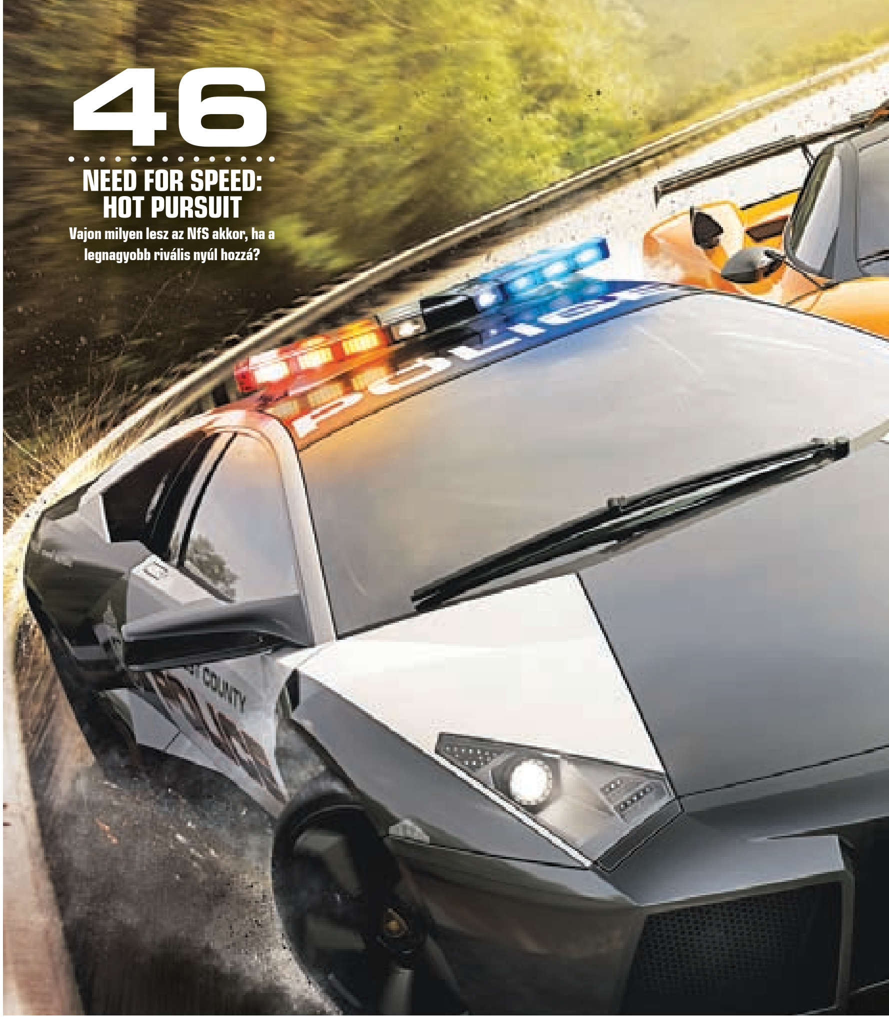
Sziasztok, Gurusok!

Tavaly egy remek hangulatú BGS-en vettünk részt, közületek sokan meglátogattak minket a PC Guru standon. Az idén is él majd ez a remek lehetőség: gyertek el a Jövő házába november 10-11-én, és találkozzunk a PC Guru standon! Akik garantáltan ott lesznek: Bate, Miguel, Chris, Chocho, Szati, Shoebaron…
Azért, hogy a PC Gurusok a rendezvény VIP vendégei legyenek: minden újságban elhelyeztünk egy extra kupont, ezzel 50 százalékos kedvezménnyel válthatod meg a belépőjegyet, és a teljes értékét levásárolhatod.
Ez a hónap kétségtelenül az új Falloutról, a Fable 3-ról és az NFS: Hot Pursuitról szól.
A Fallout nem vert fel nagy port: mindenki egyetértett abban, hogy ez a szépen felhizlalt „Fallout 3" nagyon is jól sikerült, minden rajongó továbbra is imádni fogja. A Fable 3-ról viszont sokat vitatkoztunk, régi vesszőparipám, hogy már a második részből is teljesen hiányzott a kihívás, és hogy ez nincs rendben. Nagy hirtelen Bate is csalódott a főküldetésekben, Chris volt az, aki elsőként jegyezte meg, hogy bizony a Fable 3-nak is megvannak a mélységei, óvatosabban bánjunk azért a bírálatokkal. Összességében a játék tényleg elbűvölő, és függetlenül attól, hogy profi vagy alkalmi játékosként vágsz bele, nagyon is szórakoztató. Egy gyönyörű mese, amiben jó szerepelni, de nagyon megküzdeni semmiért nem kell. Teljes játékunk ezzel szemben igazi embert próbáló feladat lesz még a képzettebb játékosoknak is. A népszerű UFO sorozatot találhatjátok most a DVD-nken: 3 teljes játékot, mind a hármat magyar nyelven. A rajongóknak nem kell bemutatni a sorozat szépségeit, ha pedig még nem ismered az UFO-kat, ideje, hogy tegyél egy próbát. Itt bizony igen összetett feladatokat kell menedzselni, biztos, hogy a problémamegoldó képességed valósággal szárnyalni fog egy UFO végigjátszás után.
Végezetül nézzétek meg a karácsonyi előfizetési akciónkat, amibe mindent beleadtunk, amit csak lehetett: ha most egy évre előfizetsz a PC Gurura, akkor soha nem látott értékű ajándékok közül választhatsz. Legyél te is az előfizetőnk, és játszd végig a karácsonyt!

A Guru legyen veletek!

Shoebaron





Tartalom

BEMUTATÓ

010 Hírek
014 Budapest Gameshow 2010
016 Duke Nukem Forever
020 Test Drive Unlimited 2
022 DmC
026 Operation Flashpoint Red River
028 ACB Multiplayer Béta
030 The First Templar

TESZT

038 Fallout: New Vegas
044 Medal of Honor Multiplayer
046 Need for Speed: Hot Pursuit
052 Lionheart: King's Crusade
054 Arcania: Gothic 4
058 NBA 2K11
060 Lost Planet 2
062 Pro Evolution Soccer 2011
064 WRC Fia World Rally
066 Castlevania
068 Fable III
072 Ghost Recon Predator
073 Guitar Hero 6
074 Minecraft

GURU EXTRA

018 Akinek Duke is csak jelenthet Interjú Randy Pitchforddal
032 DOSBox alapok kezdőknek
034 Az első 25 év – Super Mario negyedszázados
076 Xbox Live Magyarországon

HARDVER

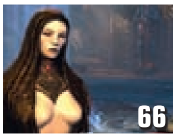
084 Hardver hírek
089 Guru ÁlomPC
090 ASUS Crosshair teszt
091 A valaha készült legjobb Internet Explorer
092 Elrejtve a Windows 7-ben
096 Válts most 64 bitre
098 Hardverbemutatók
100 Homok a gépezetben

ROVATOK

079 Nosztalguru
080 Gondolatébresztő
104 Levrov
106 Külvilág

60

28


66

64

66

58

44

54

62

68

26

58

16
DUKE NUKEM FOREVER
Nem hittük, hogy valaha elkészül, most meg Londonig kellett menjünk, hogy kipróbáljuk

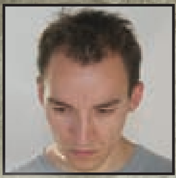
20
TEST DRIVE UNLIMITED 2
Siker, nők, fényezés – avagy Ibizán csak a szegények strandolnak

38
FALLOUT: NEW VEGAS
Szerencsejátékelmélet a sugárzó jövőben

MILYEN KARAKTERT INDÍTANÁL A VALÓ ÉLETBEN?

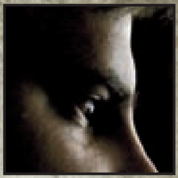
Shoebaron

Régebben el nem tudtam képzelni, hogy miért indít valaki harcos karaktert, amikor mágust is lehet! Aztán sajnos, ahogy a világ elrontott, egyre inkább a hűvös pengékben látom a megoldást. De keverjük kicsit a kettőt: legyen harcos pap.



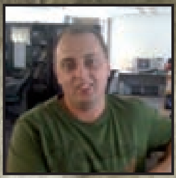
Bate

Hmm. Én egy olyan karakter lennék, aki az eddigi életét egy atombiztos óvóhelyen töltötte, de aztán elkezdene viszketni a feneke és meg akarná nézni, hogy mi van a külvilágban. Aztán persze megmenteném az egész univerzumot.



Miguel

Igazából sosem értettem, mit küzd mindenki kalandozóként (hogy a gnóm tolvajokat ne is említsük), mikor adott a lehetőség, hogy az ember nyisson egy kocsmát, ahol az előbb felsorolt népek elverhetik a nehezen megszerzett pénzüket.

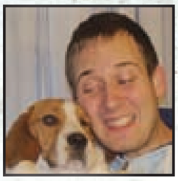


Chris

Mivel tudom, hogy mindenki langyi mágus lenne, én brutálisan kemény mage-hunter lennék, aki levadássza az összes kuruzslót a világban. Már el is képzeltem magam, amint torkon nyilazom a Csongort, miközben gyúrja a tűzlabdáját.

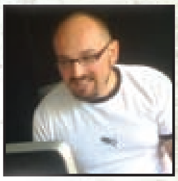
Joc

Nem igazán vagyok otthon fantasy kasztok terén, de ha van olyan, aminek a tagjai jól elvannak valami király kastélyban, néhány dögös fantasy csaj társaságában, akkor azt vállalom. A többiek meg kaszabolják csak egymást szorgosan.



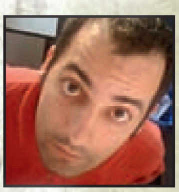
JohnBart

Nem vagyok a közelharc híve, szóval fognám a spéci szereléksínes, red dotos íjamat, meg a titán-karbid bevonatú nyilakat, aztán biztos távolságból nekiállnék kilőni a söröskorsókat a mit sem sejtő ork hústornyok kezéből...



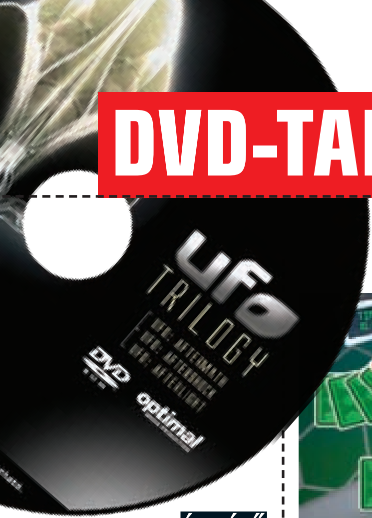
Britt

Bölcs, kegyetlen, és ért a gyógyításhoz meg a mágiához, és közelharcban sem utolsó, de az íjjal is mesterien bánik... Nyugodtan üldögél a kastélyában, várva, hogy betoppannak a segítségre éhező nimfák... És segít... Ez melyik kaszt?



szati

Szívesen lennék egy „a" betű, mert az mindennek a kezdete. Persze, a „pont" pedig mindennek a vége, tehát nagy úr ő is. Az „o" teljességre törekszik, az „i" szerény, de konok, az „m" lassú és tekintélyes.... Ja, hogy szerepjáték karaktert kell választani? Bocsi...



DVD-TARTALOM

1 helyett 3 teljes játék, és még mindig fért a lemezre

ÍZELÍTŐ

DVD-mellékletünkön most teljes játékunké a főszerep. Pontosabban teljes játékainké, ugyanis nem egy, hanem három szoftverről van szó, amit egyetlen korongon nyújtunk kínálunk nektek. A megmaradt helyet igyekeztünk a lehető legoptimálisabban kihasználni, PCG Live videotesztekkel és demókkal töltöttük meg azt. Tesztek közül a Civilization V és a két focis őrület, a FIFA 11 és a PES 2011 tesztjeit üdvözölhetitek lemezünkön.

SOCCER CUP SOLITAIRE

DEMO

A foci szerelmeseinek a kapuba ívelő labda lehet a legnagyobb öröm a világon, ám ebben a játékban nem ez lesz a fénypont. A labdát ezúttal kártyák váltják fel és egy igen érdekes megoldásban kell elvernünk velük az ellenfeleinket. A célunk az, hogy a játéktéren lévő lapokat párosítsuk, azaz az egyforma lapokra kattintva kivonjuk őket a játékból. Mindamellett, hogy ez pontokat jelent nekünk, folyamatosan harcolunk az ellenfelünkkel is, akinek virtuális gólt rúghatunk, ha elég ügyesek vagyunk. Kombókat használva még nagyobb előnyt szerezhetünk magunknak, ám aki kifogyott a lehetőségekből, az se aggódjon, ugyanis a különféle power uppok és a segéd pakli mindig a rendelkezésünkre áll.

Gépigény
Processzor: 1000 MHz| Memória: 512MB | Videokártya: DirectX 9

KARTING RACE

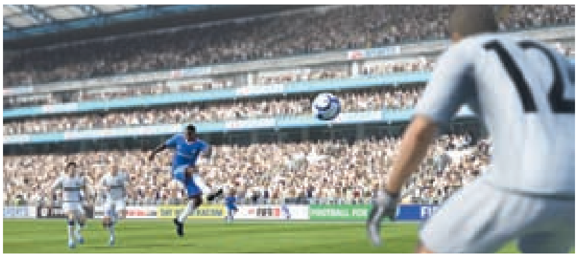
INGYENES JÁTÉK

A virtuális versenyzés igen szórakoztató tud lenni, pláne akkor, ha izgalmas előzésekbe és fej-fej melletti küzdelmekbe bocsátkozhatunk. Minderre ebben a játékban is lehetőségünk lehet, mégpedig teljes 3D-s környezetben. A go-kart versenyzés világába repítő alkotás több pályát és járgányt tartalmaz, így kedvünkre válogathatunk. A cél természetesen az első hely megszerzése lesz, amihez elég pontosan kell majd terelgetni a járművünket. A vezetés elsőre kissé idétlennek fog tűnni, ám idővel megszokható.

Gépigény
Processzor: 600 MHz | Memória: 64 MB | Videokártya: 32MB DirectX 7.0

PCG LIVE

MOZIELŐZETESEK, JÁTÉKVIDEÓK



Rengeteg videoteszttel készültünk mostani DVD-mellékletünkre, de aztán jött a hidegzuhany, méghozzá a teljes játék formájában. Hatalmas méretet hasított le DVD-mellékletünkből, így kénytelenek voltunk megválni PCG Live tesztjeink egy részétől. Remélhetőleg a következő számra sikerül majd feltornáznunk őket, de addig is fogadjátok szeretettel a FIFA 11, a PES 2011, a Civilization V és a legújabb Lara Croft játék tesztjeit!

SZABAD CIVILIZÁCIÓK

EXTRA AJÁNLATUNK

A legutóbbi számunkban teszteltük Sid Meier nagyszerű körökre osztott stratégiai játékát, amit feltehetően már nem kell bemutatnunk senkinek sem. A játék hatalmas kultusz övezi, rajongók millió vásárolták meg a legújabb rész is. Ennek a rajongásnak egyik velejárója, hogy több ingyenes verzió is létezik már a Civilization-ből, amiket most megtalálhattok DVD-mellékletünkön is. Nevezetesen a FreeCiv, a C-Evo és a Colonization mintájára épült FreeCol című szoftverekről van szó. Fogyasszátok őket egészséggel!

TELJES DVD-TARTALOM

JÁTÉKDEMÓK
Soccer Cup Solitaire / Cat Wash / Escape from Paradise 2: A Kingdoms Quest / Ranch Rush 2 / Three Days: Amulet Secret / Survivor / Pac-Man

INGYENES JÁTÉKOK
Ingyenes Civilization verziók / Bowling Evolution / Karting Race / Napkin Race

PCG LIVE VIDEOTESZTEK
Civilization V / Dead Space 2 (multiplayer beta) / FIFA 11 / Lara Croft and the Guardian of Light / Pro Evolution Soccer 2011

HÁTTÉRKÉPEK
Darksiders (2db) / Dirt 3 (2db) / Duke Nukem Forever / Enslaved / Gran Turismo 5 (2db) / Need for Speed World / Star Wars: The Old Republic / Fallout 3 (4db)

ESET KÓD: U2Y2JR

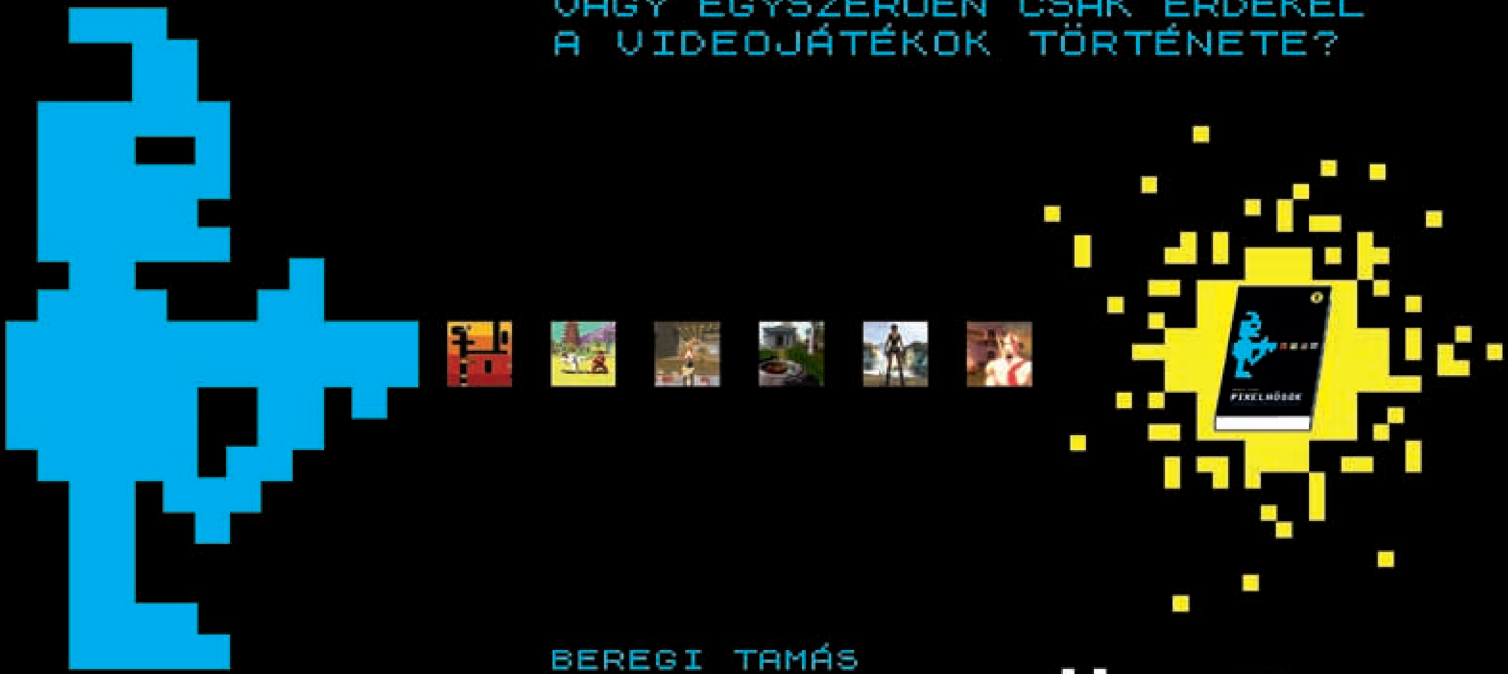
VÍRUSVÉDELEM

Az ESET Smart Security korunk egyik legnépszerűbb antivírus-programja, amely komoly tűzfallal és kémprogramfigyelővel van ellátva. A program használat közben csendben megpihen a háttérben, miközben weboldalakat böngészhettek, vagy játékot futtattok, így egyáltalán nem fog zavarni benneteket, hacsak nem botlotok bele valamilyen kártékony alkalmazásba. Magazinunkban minden hónapban közlünk egy kódot, amit a megfelelő helyre beírva teljes verziós programként használhatjátok a DVD-mellékletünkön található változatot.

EMLÉKSZEL A RÉGI JÓ...

...commodore-os időkre? Te is máig emlegeted a Last Ninját, a Defender of the Crownt és az első Prince of Persiát? Te is hajnalig róttad a Doom folyosóit, nevettél Guybrush Threepwood szerencsétlenkedésein, és ott loholtál Lara Croft nyomában? Démonok hordáit győzted már le, birodalmakat építettél fel, és ki tudja hányszor mentetted meg a világot?

VAGY EGYSZERŰEN CSAK ÉRDEKEL A VIDEOJÁTÉKOK TÖRTÉNETE?



BEREGI TAMÁS

PIXELHÖSÖK

A számítógépes játékok krónikája az ötvenes évektől 2000-ig, és tovább. Négyszázötven színes oldalon, korabeli dokumentumokkal, interjúkkal, és több száz klasszikus játékot tartalmazó ajándék DVD-vel.

EGYETLEN JÁTÉKOS POLCÁRÓL SEM HIÁNYOZHAT!

NOV. 8-TÓL A KÖNYVESBOLTOKBAN

VINCE

UFO

AFTERMATH ▪ AFTERSHOCK ▪ AFTERLIGHT

[ÍRTA **CHOCHO**] **A stratégiai játékok egyik legjelentősebb sorozata, az XCOM, alias UFO nemrégiben egy új trilógiával lepte meg rejongóit, mely bár sok újdonságot nem hozott, hű maradt a széria régies hagyományaihoz.**

ADATOK

KIADÓ
Cenega
FEJLESZTŐ
ALTAR Interactive
MŰFAJ
FPS
MEGJELENÉS
2003, 2005, 2007

GÉPIGÉNY

Processzor: Intel Pentium 3 1 GHz
Memória: 512 MB RAM
Videokártya: 64 MB VRAM, DirectX 9
Merevlemez: 4 GB / játék

A mostani különleges alkalom PC Guru történetében, hiszen nem egy, hanem mindjárt három teljes játékkal ajándékozzuk meg olvasóinkat. Az XCOM közelgő feltámadása pont kapóra jött, hogy az idehaza csak UFO-ként ismert sorozat legutolsó trilógiáját adjuk az újság mellé, melynek epizódjai ugyan nem olyan jelentősek a játéktörténelemben, mint a klasszikus első részek, de autentikus atmoszférájuk és töprengésre késztető játékmenetük minden rajongó számára kellem órákkal szolgálhat. Kezdjük az elején!

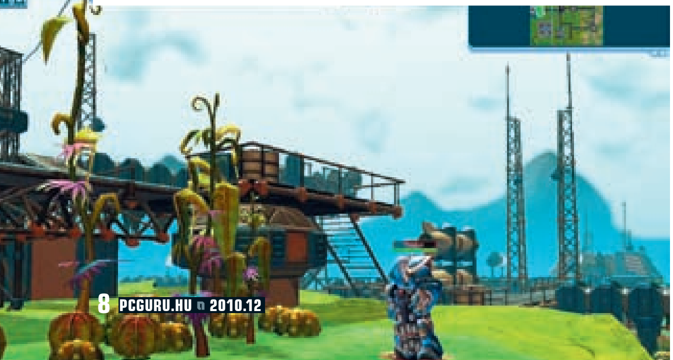
AFTERMATH

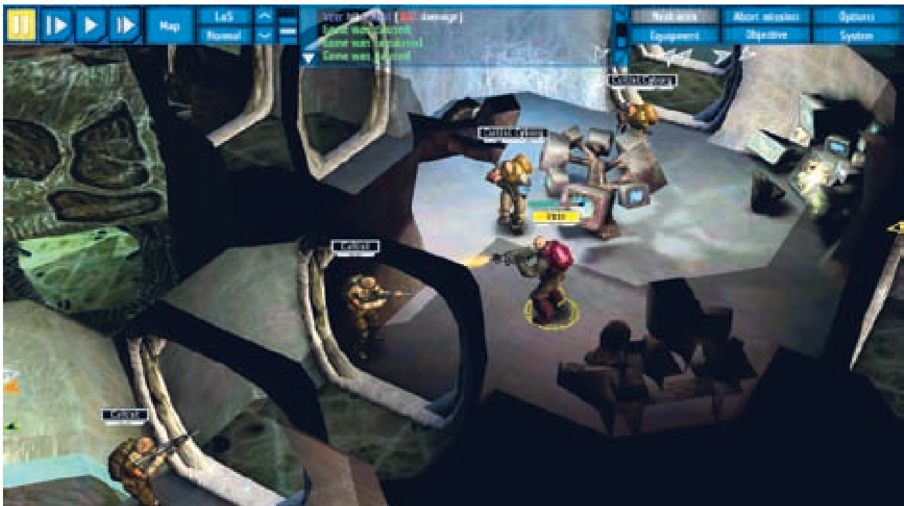
Az újraélesztett UFO-sorozat első része a 2003-ban megjelent Aftermath, ami – akárcsak az összes rész – egy taktikai stratégia, mely ötvözi a körökre osztott és valósidejű játékok legjobb elemeit. Akárcsak az első X-COM-ban, itt is egy földgömb fogad minket a főképernyőn, melyen navigálva kisebb csapatokkal kell visszazavarnunk a gonosz földön kívülieket oda, ahonnan jöttek. Az elsődleges módszerünk erre, hogy bázisokat telepítünk a bolygón, melyek menedzselése is ránk hárul, ám míg az eredeti játékokban itt megannyi lehetőség fogadott bennünket, az Aftermathban csak egységek gyártására és felkészítésére van lehetőségünk. Lehet csalódni, mi viszont azt mondjuk, érthető a dolog, hisz a klasszikus játékban is bosszantó volt, hogy minden csip-csup ügyet saját kezűleg kellett lerendeznünk. Érdekes ellentétben áll ezzel a harc, mely elsőre egy RTS-t juttat eszünkbe, de ha nem állítjuk meg a képet időben, könnyen elhalálozhatunk, lévén katonáink nem lőnek vissza és védik meg magukat addig, amíg parancsba nem adjuk nekik. Ez zavaró lehet az első pár órában, de a tűzharcok feletti totális kontroll később csak megkönnyíti a dolgunkat azzal, hogy az egységek nem vétenek hibákat maguktól, s mivel minden egyes újonc pótlása komoly erőbefektetést igényel, megtanuljuk értékelni a túlzott szabadságot. Az Aftermath technikai oldala eléggé fapadosnak tűnik mai szemmel nézve, a műfajhoz képest viszont megteszi, főleg, hogy egy hét évvel korábban megjelent játékról beszélünk. A zene és a hangok jók, az atmoszféra pedig külön kiemelést érdemel, mert a sztori szerint az idegen invázió 2004-ben kis híján kiirtotta az emberiséget, vagyis ezúttal egy poszt-apokaliptikus univerzumról beszélünk. Egyedüli komoly negatívuma a programnak, hogy kicsit egyszerűbb a régi játékoknál, s emiatt a keményvonalas fanatikusok sokat fognak panaszkodni. Ugyanakkor a TBS, mint műfaj manapság igen ritka, szóval örülni kell, hogy valakik láttak még fantáziát egy ilyen ősi széria feltámasztásában.

AFTERSHOCK

A trilógia második része 2005-ben látta meg a napvilágot, és bár földrengető újdonságokat nem hozott, kielégítő UFO-adagot biztosított a kiéhezett rajongóknak – kiknek tábora az Aftermath után szerencsére új arcokkal is bővült. A történet ötven évvel játszódik az Aftermath után, és a játéknak az előzményekben meghozott rossz döntések okozta zűrzavar a mozgatórugója. Nem nagy szám a sztori, az UFO-játékoknak sosem volt komoly forgatókönyvük, de nem is emiatt szerettük meg a sorozatot. A játékmenetet kicsit kipofozták az első rész után, és hallgatva a kritikusokra, ismét beletették a fejlesztések lehetőségét. Van emberi és idegen technológiai fa, azaz a program ezen része jól hozza az ősi X-COM-ot, a játékidő pedig 60-70 órára tehető, ami nagyon is sok, ha a mai stratégiák hosszát vesszük

Kivételes alkalom: az UFO-sorozattal nem egy, nem kettő – rögtön három teljes játék vár az aktuális Guru DVD-jén!





összehasonlítási alapnak. A küldetések meglehetősen repetitívek, így kissé vontatottá válhat a játékmenet, ha túl sok időt töltünk előtte, a hangulat viszont a régi, így könnyen meg tudjuk bocsátani a játék apró botlásait. Grafika és hangok terén az Aftershock az eltelt két esztendő alatt nem sokat fejlődött, ami negatívumként értékelhető. Azt viszont hozzá kell tenni, hogy a grafika itt csak körítés, a lényeg a játékmeneten van. Külön ajánlott az Aftershock azoknak az UFO-fanoknak, akik nyavalyogtak az Aftermath viszonylagos könnyűsége miatt, lévén a folytatás sokkal durvábbra sikeredett. Ember legyen a talpán, aki az összes missziót teljesíti, mert az ellenfelek nagyon okosak és erősek lettek. Nem csalnak, csupán jól taktikáznak, ez viszont többször viszi a játékot a legtürelmesebbek idegeire is. Így aztán erősen ajánlott megtartani a végigjátszási sorrendet, és csak akkor leülni az Aftershock elé, ha az Aftermath-t már végigjátszottuk. Összességében egyébként annyit érdemes elmondani a játékról, hogy bár a megjelenéskor megvoltak a saját hibái (a kritikusok a program félkész állapotából adódó millió bugot szidták a legtöbbet), a későbbi javításokkal ezek nagy része megoldódott, így most már igencsak ajánlott végigjátszani a második modern UFO-t.

AFTERLIGHT

A trilógiát lezáró, Afterlight című játék 2007-ben érkezett. A sztori egyenes ági folytatása volt az Aftershocknak, melynek elején az emberiség - bár erősen odavert az idegeneknek - menekülőre fogta a dolgot, és a Marsra költözött. Pechükre azonban már lakott volt a vörös planéta, így míg idehaza nekik kellett szembenézniük egy invázióval, most maguk az emberek azok, akik hódítani akarnak. A történet fordulata érdekes, noha tény, hogy komoly kihatással nincs a játékmenetre. Az egyetlen igazi különbség a főképernyőn látható bolygó, ami ezúttal értelemszerűen a Mars, és nem a Föld. Játékmenet szempontjából az Afterlight a legkiforrottabb rész a sorozatban, vagyis ez esetben igaz, hogy a széria epizódjai folyamatos fejlődésen mentek keresztül. Az első és leglátványosabb újítás a grafika, ami most színpompás, rajzfilmes tervezést kapott. A megjelenésekor a rajongók nem voltak elragadtatva a megújult látvány miatt, pedig úgy vélem, kifejezetten jót tett az UFO-nak, mert frissítette a már lerágott csontnak számító világvége hangulatot. Visszatért a technológiai fa és a brutális mesterséges intelligencia, mivel viszont a programhibák erősen csökkentek, élvezetesebbé vált a küzdelem. A játék bizonyos pályáira vertikális elemeket telepítettek, így lehetőség van lelökni az ellenfeleket, ezt viszont ők is megtehetik velünk, szóval nem árt az óvatosság. Az Afterlight-ról összességében elmondható, hogy önmagában is megállja a helyét, különös játékstílusát viszont szokni kell, így ha valaki úgy dönt, hogy kihagyja a két, nem annyira jól sikerült részt, biztos, hogy sokat szenved majd az első órákban. Így aztán ajánlott a trilógiát egy nagy játékként kezelni, vagy inkább úgy tekinteni rá, mint egy program három fejlődési állomására. Akárhogy is, ha eddig kimaradt az életedből az UFO, de kíváncsi vagy a 2K-féle XCOM-ra, mindenképp próbáld ki a három After-részt, hogy megértsd, honnan is származik a bolygóközi veszedelem.

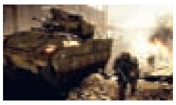
MIRE KELL FIGYELNI?

Eleinte szerettünk volna afféle tippek-trükkök rovatot írni a játékok mellé, de rövidesen rájöttünk, hogy a legjobb, ha csak egyetlen tanácsot adunk csupán: Figyeljetek oda mindenre! Bár a második rész a legnehezebb, az összes epizód durva tud lenni itt-ott, úgyhogy mindig vigyázzatok az egységeitekre, és jól nézzétek meg, hová telepítitek a bázisaitokat. Az AI nem szokott csalni (bár van néhány érdekes lépése), kiismerése viszont időbe telhet, főleg a harmadik epizód esetében, ami a felétől irreálisan megnehezül az addigi 15-20 játékórához mérve. Szóval csak ügyesen azokkal a rút csáposokkal!

apache air assault

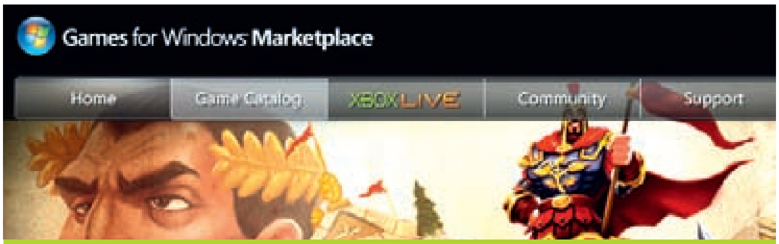
kiadó **ACTIVISION** fejlesztő **GAIJIN ENTERTAINMENT**
megjelenés **2010. NOVEMBER 19.**

Támadó helikopterek esetén kifejezett előny, ha minél később derül fény a közeledtükre, azonban egy profitorientált cégtől meglehetősen szokatlan ez a gyakorlat. Az Apache: Air Assault a radar alatt közlekedett a nyári bejelentés óta, és eddig vártuk, hátha az Activision előáll valami komolyabb médiaakcióval, de tekintve, hogy a lap megjelenése után számított második héten megjelenik a játék, talán kár lenne tovább tologatni magunk előtt az év (sőt, az évtized) első és egyetlen helikopteres szimulátorát. A játékmenet jóval hagyományosabb, mint a túlpörgött marketinggépezet ellentételezéseként jellemezhető reklámhadjárat: terroristákat (kiket másokat) kell megakadályoznunk a terroristáskodásban, a gépre aggatott csúcsminőségű fegyverhalommal, lehetőleg még azelőtt, hogy komoly bajt okozhatnának „a világ legforróbb háborús övezeteinek egyikében". A tizenhat, egyenként is több helyszínt és részfeladatot felvonultató egyjátékos küldetés Afrikában, a Közel-Keleten és Közép-Amerika dzsungeleiben varázsolja el a vállalkozó kedvű helikopterpilótákat, és bár igazán tíz évvel ezelőtt hangzott igazán jól, ha egy játék „műholdas technológián alapuló, valós területen" operált, azért a műfaj szerelmesei még most is örülnek az ilyen kedvességeknek. A repülhető helikopterekről pontos adat a nyilvánvaló főszereplőn túl nincsen, de az ígéret szerint fejlett sérülésmodellt is kapunk, vagyis elméletileg már az is elég lesz, ha Apache-ok lövöldöznek Apache-okra. Apropó egymás halomra gyilkolása: természetesen lesz többjátékos opció is, de sajnos ezen a téren sem látni semmi formabontót a szokásos deathmatcheken és CTF-eken túl. A kooperatív mód érdekes lehet, ha valóban az lesz, aminek a leírásból látszik: két játékos egy gépet kap, egyikük vezet, másikuk lő – ebből még akár mókás történetek is kieshetnek. Két hét múlva kiderül.



A PC-HEZ TÖBB KELL

A Battlefield 3 egyik fejlesztője, Alan Kertz egy fórumbejegyzésben elismerte, hogy a PC-s tábornak jóval nagyobb elvárásai vannak egy játékkal kapcsolatban, így a BF3 fejlesztésekor rájuk külön oda kell figyelniük. „Nemcsak a játék finomhangolásáról van szó, de a kezelőfelület is számos csapdát rejt: ha csak egy összetevő is olyan hatást kelt, mintha a konzolos megoldást másoltuk volna le, már kész is a balhé – persze teljes joggal. Megnyugtatok mindenkit: a Battlefield 3-at nem konzolosítjuk el!"



Games For Windows Marketplace

Ahogy az előző szám híreiben említettem, a Microsoft a kezébe veszi a PC-s piac sorsát, és most is akad érdekesség ezzel kapcsolatban: a cég újra nekifog a Games for Windows Live keretrendszer hasznosításának, például úgy, hogy gatyába rázza a netes felület netes piacát. A Games for Windows Marketplace (GfWM) olyan hely lesz, ahol a cég játékaihoz tartozó pénzmozgások történhetnek meg, és a jövőben ez nagy szerepet kap már akkor is, ha kizárólag az Age of Empires lesz az egyetlen, amihez vásárolhatunk ezt-azt. Ennél azonban a redmondiak szerint jóval többről van szó, és bár nem külön kliensen keresztül intézik a dolgokat, hanem közvetlenül a weblapról, a rendszer nagyon emlékeztet a közben 30 millió felhasználót összegyűjtő Steamre – sajnos azonban egyelőre úgy tűnik, nem sok átjárás lesz a két platform között. Nem kezelik egymás achievementjeit, valószínűleg a multis meccseket sem lehet majd összehangolni, és ha minden igaz, akkor a használt „valuta" is eltérő lesz, hiszen a Microsoft csak igen csekély eséllyel mond le a Microsoft Points előnyeiről, a Steam pedig továbbra is könnyen konkretizálható pénzösszegeket kér majd a programokért. Addig is, amíg a nagyok lefocizzák egymás közt a meccseket, érdemes megnézni a november 15-ére időzített rajtot, az ígéretek szerint akad majd épp elég meglepetés.

TOP 10

MAGYARORSZÁG 10.11 – 10.17

Medal of Honor

Minket nem feltétlenül győzött meg a MoH újrázása, a boltokban mindenképp jól szerepel Rabbit és Dusty kalandja.

PCG 10.11 **82%**

FIFA 11

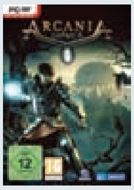
Szerintem mondjuk az eladások függetlenek ettől, de tény, hogy nagyot lépett az evolúcióban a PC-s FIFA 11.

PCG 10.11 **91%**

Arcania: Gothic 4

Lehet, hogy a Gothic 4 eredeti és aktuális fejlesztői jobban járnának, ha két közepes helyett egy jó 5. részt készítenének.

PCG 10.12 **70%**



Star Wars: The Force Unleashed

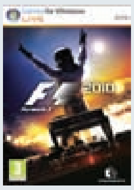
Még épp időben van mindenki, aki a második rész megjelenése előtt szeretné megtudni, mi az első epizód vége.

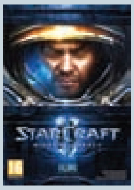
PCG 09.13 **75%**

F1 2010

Bár a biztonsági autót és a pontos fizikát elfelejtette leprogramozni a Codemasters, azért jó móka ez az F1 2010.

PCG 10.11 **82%**





StarCraft II: Wings of Liberty

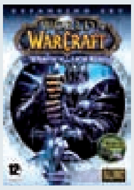
Továbbra is tartja magát a Blizzard aktuális zászlóshajója – és ez bizony a Cataclysm decemberi rajtjáig így is marad.

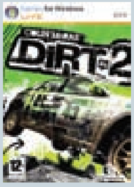
PCG 10.09 **94%**

World of Warcraft: Wrath of the Lich King

Ahogy mondtam, decemberig van idő megnézni, hogy fest az eredeti Azeroth – utána durva esés lesz az ingatlanpiacon.

PCG 09.01 **97%**





Colin McRae: Dirt 2

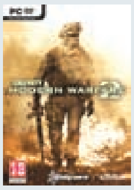
Bár az első részhez képest ez inkább rágógumi, azért még mindig elég jó szórakozás, ráadásul nem is túl drága.

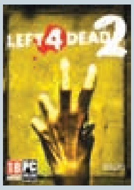
PCG 10.01 **80%**

Call of Duty: Modern Warfare 2

Könnyen előfordulhat, hogy az MW 2 az Infinity Ward következő játékának megjelenéséig toplistás marad.

PCG 10.13 **95%**





Left 4 Dead 2

A Steamen is folyamatosan akciózzák, és itthon a boltokban sem túl drága, szóval minden adott egy kis zombihenthez...

PCG 10.01 **90%**

2012 A LEGKORÁBBI DÁTUM, AMIKOR A BLIZZARD HAJLANDÓ LESZ INFORMÁCIÓKAT ELÁRULNI AZ ÚJ MMO-JÁRÓL – HOVA SIESSENEK...

DOTA vs. DotA

A tavalyi Demigod, úgy látszik, két másik nagy kiadónak is meghozta a kedvét ahhoz, hogy a Defense of the Ancients nyomdokaiba lépjen: október elején a Valve jelentette be, hogy DOTA 2 címmel folytatást készít a Warcraft III egyik legsikeresebb modjához, a hónap végi Blizzconon pedig a Blizzard dobta be az ötletet. Lett is belőle egy kis kavarodás hirtelen, hiszen egy ingyenes modból bárki szívesen húzna ki pár millió dollárt, mindenesetre menjünk időrendi sorrendben. A Valve-nál már egy ideje megy a fejlesztés (Icefrog, az eredeti DotA készítőinek egyike tavaly szeptemberben igazolt át), sőt, be is adtak egy kérelmet a DOTA szó levédésére. Idén októberig nem is nagyon történik semmi, de a Valve a Game Informer weboldalán egy sajtóközleményben jelenti be, hogy készül a DOTA 2: az eredeti koncepció nagyjából megmarad a játékmenet, a szabályrendszer és a különböző alkotórészek tekintetében, csak a közösségi vonalat próbálják erősíteni (a DotA-szcénán belül meglehetősen nagy utálat fogadja a kezdőket, hiszen a játék alapja a csapatmunka). Viszonylagos csendben eltelik két hét, majd a Blizzard nemcsak bejelenti, hogy neki is vannak ötletei a neve alatt futó játékokhoz készülő modok folytatásával kapcsolatban, hanem be is mutat egy ingyenes játékot DOTA for Starcraft 2 címmel, sőt, a Blizzconon ki is lehet próbálni a dolgot. Két napig megint nyugi van, aztán elkezdenek jönni a nyilatkozatok, miszerint a Blizzard „nagyon rossz néven venné, ha a Valve megpróbálná lefoglalni a DotA-t, bármilyen aspektusban is". Egyelőre nagyon úgy tűnik, hogy a Blizzardnak nem azzal van baja, hogy a Valve is hasonló vonalon gondolkodik, hanem hogy fű alatt megpróbált lenyúlni valamit, ami nagyon nem hozzá tartozik (annak ellenére sem, hogy a DotA egyik atyja már náluk fejleszt). Aztán hogy itt megáll-e a dolog, és jogi hercehurca nélkül elkészül mindkét projekt, vagy a stratégák helyét jogászok veszik át, majd csak a következő néhány héten derül ki.

Megadta magát az EA

A tálibok meg balra el

Tulajdonképpen egész sokáig bírta az EA – más játékokat már a bejelentéskor maga alá temetnek a tiltakozó akciók és petíciók, ehhez képest a Medal of Honor majdnem a megjelenésig húzta. Történt ugyanis, hogy különböző katonai veteránszervezetek (no meg a szokásos játékellenes bekiabálók) addig-addig rázták a rácsot amiatt, hogy a MoH multijában tálib katonaként amerikaiakat lehet ölni, hogy az EA engedett – egyszerűen átnevezték az ellenfelet Opposing Force-ra, vagyis ellenséges erőre. Nem kukacoskodásképp, de ez azt jelenti, hogy csak a tálibok nem lőhetik le az amerikaiakat, vagy a jövőben az lesz a minimum, hogy a játékbeli ellenség vissza sem lőhet?

Késik a karácsony

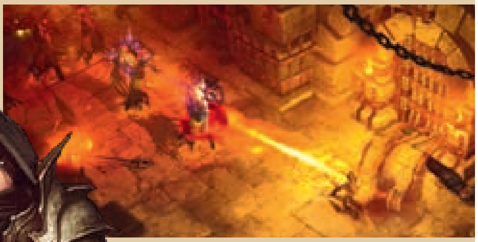
Bár mindkettőhöz nagy reményeket fűztünk, sőt, a biztonság kedvéért a Télapónak, a Mikulásnak, Sznyegurocskának és Jézuskának is tiltakozó leveleket küldtünk, most már biztos, hogy idén sem a Crysis 2, sem a Fable III nem kerül a felcicomázott örökzöldek alá, legalábbis a PC-s változat semmiképpen sem. Ez meglehetősen nagy kár, ugyanis az előbbi a multiplayer béta alapján lesz tetszetős, míg az utóbbiról részletes tesztünk alapján állítható, hogy igen-igen komoly mennyiségű időt rabol majd el az életünkből. Persze igazából egyik információ sem kirívóan meglepő, a szerkesztőségben leginkább úgy vagyunk a dologgal, hogy bár kellemetlen, még mindig jobb egy kis késés után, mint soha – figyelembe véve Cevat Yerli nyilatkozatait, illetve a Microsoft PC-s teljesítményét, már az is csoda, hogy egyáltalán van mire várnunk.

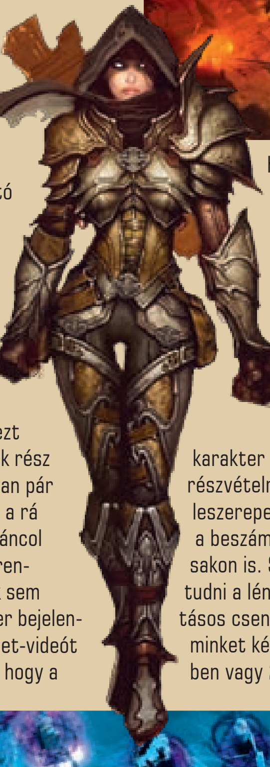
MÁSFÉL MILLIÓ DARABOT MÁR ELADTAK A MEDAL OF HONORBÓL – NEM ÁTÜTŐ SIKER, DE A FOLYTATÁS MÁR BIZTOSÍTOTTNAK LÁTSZIK

Megvan az ötödik karakter

A Diablo III fejlesztési munkálatairól hírt kapni kicsit olyan, mintha egy aranyból készült kiskanállal vájnák ki a szemünket: egyes részleteiben örömteli, de összességében fájó látni, hogy mennyire messze vagyunk még a megjelenéstől (és hogy a Blizzard mennyire nem siet új sebességbe kapcsolni). Az október végén megrendezett, hagyományos Blizzconon végre kiderült, hogy az utolsó, eddig be nem jelentett játszható karakter a Daemon Hunter lesz – egy jellemzően távolsági harcra optimalizált amazon, akinek alapfelszereltsége két sorozatvető nyílpuska, az extra támadásai között pedig leginkább különböző tüzes-robbanós meglepetések vannak. Az első pár perc alapján látszik, hogy a démonvadász hamar elhullik, ha nagyon közel kerül hozzá a szörnysereg, ezt hatalmas ugrásokkal (hasonlóan a második rész barbár-leapjéhez) igyekszik elkerülni, és van pár olyan varázslata, ami biztosít némi előnyt a rá rontókkal szemben, például amikor összeláncol két ellenséget, amivel nemcsak a két szerencsést lassítja le, de a mögöttük araszolók sem jutnak nagyobb lépésközhöz. Az új karakter bejelentése szerencsére egy tízperces játékmenet-videót is magával hozott, amiben ismét kiderült, hogy a fizikával megsózott játéktér hozza a tőle elvárt hangulatot, bár azért furcsa lesz, hogy a polcok szétesnek, de a nagyobb szörnyek meg sem tántorodnak a robbanások és ütések súlya alatt.

A Blizzard a Daemon Hunteren kívül az új, játékos-játékos elleni lehetőség, az aréna is bemutatásra került: egy meglehetősen pörgős megoldás ez, három a három ellen játszhatunk benne, és már az első néhány próba alatt kiderült, hogy nem minden karakter alkalmas jelen állapotában a sikeres részvételre, a barbár például pillanatok alatt leszerepel a varázslók és vajákosok ellen, persze a beszámolók alapján sok múlik a csapattársakon is. Sajnos azonban továbbra sem igazán tudni a lényeget: a fejlesztők és a kiadó folytatásos csendkirálya idén sem szakadt meg, így ha minket kérdeztek, a Diablo III megjelenése 2011-ben vagy 2012-ben várható. Vagy nem.





A Daemon Hunter jó ellensúlya a közelharcos szerzetesnek

TOP 10

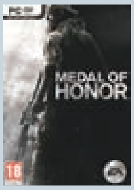
ANGLIA 10.16 – 10.23

Fallout: New Vegas

A zseniálistól messze, az Alpha Protocoltól meg még messzebb a Fallout új része – rajongóknak persze kötelező vétel.

PCG 10.12 88%

Medal of Honor



Angliában is nyilván csak azért veszik meg ennyien a MoH-t, mert már nem a tálibok lőnek vissza...

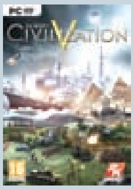
PCG 10.11 82%

The Sims 3

A közelmúltban jelent meg a konzolos Sims, itt az ideje keresni egy kényelmes kis atombunkert, és elbújni pár évtizedre.

PCG 09.07 88%

Sid Meier's Civilization V



Azért komoly vigasz lehet a briteknek, hogy a játékban megint erős világhatalomként tündökölhetnek...

PCG 10.11 91%

StarCraft II Wings of Liberty

És korábban még mindenki azon szenvedett, hogy drága, meg hogy lehúzás a három különálló rész.

PCG 10.09 94%

The Sims 3: Ambitions

Az ambiciózus angolok vagy bevándorlókkal, vagy simekkel végeztetik el a piszkos munkát. Fujj, csúnya angolok.

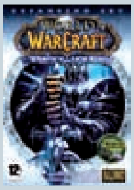
PCG 10.08 79%

Lego Universe

A gyerekeknek szánt, de a felnőtteknek is tökéletes kikapcsolódást nyújtó MMO előtt komoly sikerek állnak.

PCG XX.XX XX%

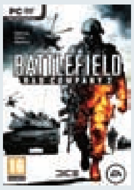
World of Warcraft: Wrath of the Lich King



Angliában sem szólt senki a népeknek, hogy hiába veszik neg a WotLK-t, egy hónap múlva füstölgő romhalmaz lesz az egész.

PCG 09.01 97%

Battlefield: Bad Company 2



Sajnos kifogytam a poénokból, ahol Christ húzom a BF-mániája miatt, szóval most jöhetnek a meztelen képei...

PCG 10.04 93%

Total War Collection Empire+Napoleon

Ez a két játék már egyenként is komoly szabadidő-veszteséggel jár, így együtt azonban nettó istenkísértés...

PCG XX.XX XX%

A BETHESDA OLDALÁRÓL MÁR LETÖLTHETŐ A G.E.C.K., A FALLOUT: NEW VEGAS INGYENES PÁLYA- ÉS KÜLDETÉSTERVEZŐ ALKALMAZÁSA

AZ APPLE BEVÁSÁROL?

Előfordulhat, hogy mire ezeket a sorokat olvassátok, már le is cseng ez a történet, de a hírek írásának pillanatában komoly esély van arra, hogy az Apple fenekestül fordítja fel a játékipart: van ugyanis 51 milliárd dollárnyi vagyonuk, és feltett szándékuk elkölteni azt. Pontos információink egyelőre nincsenek, csak az biztos, hogy a Kaufman Brothers, az egyik legismertebb tanácsadó cég játékkiadók, illetve egyéb játékközeli cégek megvételét is bedobták a kalapba: olyan nevek merültek fel, mint az EA, a Facebook vagy a Sony, szőröstül-bőröstül.

INGYENES LESZ A CHAMPIONS ONLINE

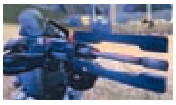
Úgy tűnik, mégsem kapós annyira a szuperhősös MMO, mint azt a fejlesztők eredetileg szerették volna, ugyanis jövőre már ingyenes lesz a pillanatnyilag előfizetéses alapon működő játék. Természetesen kisebb összegeket most is fizethetünk majd extra tartalmakért (sőt, ha továbbra is fizetjük a havidíjat, arany szintű tagok lehetünk, ami egy nagy kazal előnnyel jár), de a lényeg, hogy alapvetően pénz nélkül vághatunk majd bele a sztrecsruhás hősök online kalandjaiba.

November végén jönnek Joe kalandjai

A 2K Games Czech közleménye alapján még a karácsonyi őrület előtt piacra dobják a Mafia 2 harmadik DLC-jét, amiben az eredeti főszereplő, Vito Scaletta haverját, Joe Barbarót kell majd kísérgetnünk addig, míg a főhős a sitten éli a börtönlakók zord mindennapjait. Persze nem csak céltalan autózással meg rendőrgyilkolással múlatjuk majd az időt, a Joe's Adventures alcímmel ellátott extrában leginkább annak járhatunk utána, milyen események vezették Vitót a rács mögé. Kapunk egy halom új helyszínt, többek között egy csónakházat, egy vasútállomást, illetve egy tóparti részt is (évszakonként változó külsővel), no meg új muzsikákat – természetesen továbbra is a negyvenes-ötvenes évek stílusában. Új autókról, fegyverekről egyelőre nincs hír, ahogy az sem biztos, hogy a készítők valaha is kezdenek majd valamit azzal a hatalmas várossal, aminek a megépítésére a fejlesztési idő háromnegyedét elpazarolták.

Csillagászati összegek

Nem tartott túl sokáig az első profi Starcraft II esemény létrejötte: a Blizzard koreai partnere, egy GomTV elnevezésű vállalat világméretű kupát indított Global Starcraft II League (GSL) néven. A félmillió dollár összdíjazású eseménysorozat havonta megrendezett 64 fős bajnokságokkal indít, később pedig a Blizzard Cup nevű versennyel dönti el, ki is a legjobb SC II-ben, közben persze mindez élőben követhető a www.gomtv.net oldalon. A tét nem kicsi, a Blizzard Kupa elhódítója 100 millió koreai wont, vagyis nagyjából 85 000 amerikai dollárt nyer, de a második helyezett (30 millió won) és a negyeddöntő vesztesei (10 millió won) sem járnak rosszul. A rendezők elmondása alapján az egyetlen fontos szempont a jelentkezőknél a játéktudás, sem klántagság, sem komoly nemzetközi versenymúlt nem szükséges az induláshoz. Aki érez magában némi elhivatottságot, a gomtv.net oldalon nézhet utána a részleteknek.



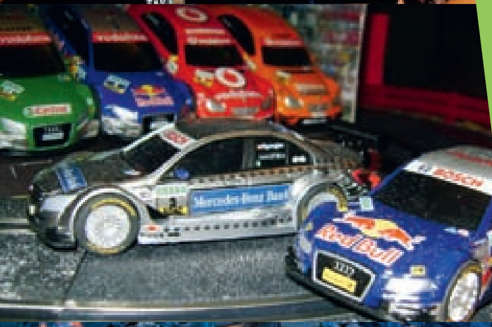
TRIBES UNIVERSE

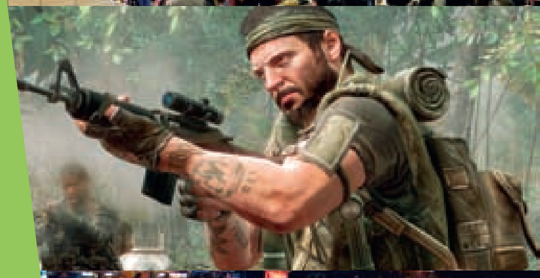
A Hi-Rez, a Global Agenda fejlesztője bejelentette, hogy a legendás Tribes-sorozat az ő kezeik közt kel majd új életre, sőt, már dolgoznak is a következő eresztésen: az eddigieknél nagyobb pályák, járműves harc, száznál is több játékos. Ja, és jetpack, hiszen mit is érne a Tribes jetpackes repkedés nélkül? Bizony hogy semmit! Sajnos a megjelenésről nincs pontos információ, viszont legalább az biztos, hogy PC-re megjelenik – most az egyszer a konzolos közönségnek van miért izgulnia.

A CSÚFOS NEGYEDIK RÉSZ UTÁN AZ EA LOS ANGELES ÚJRA NEKIFUT A COMMAND & CONQUER SOROZATNAK – INFORMÁCIÓK HAMAROSAN

BUDAPEST GAMESHOW 2010

10 dolog, amiért megéri kimenni





10. MERT A MIÉNK!

Magyarország egyetlen igazi videojátékos seregszemléjén alkalmad nyílik testközelből megfigyelni a legnagyobb újdonságokat, találkozhatsz a szakma képviselőivel, izgalmas előadásokon nézheted meg, merre tart a játékvilág. Tavalyhoz képest van pár változás, de a lényeg változatlan: játékok minden mennyiségben!

9. NYEREMÉNYEK HALOMBAN

A lapzártakor pontos információink még nincsenek, de az már látszik, hogy igen nagy kupac nyeremény és ingyen osztogatott apróság várja a kilátogatókat.

8. VERSENYEK ÉS VETÉLKEDŐK

Mindegy, hogy stratéga vagy kommandós lennél szívesen, a helyszínen mindenképp megtalálod a neked szóló versenyszámot: a Halo: Reach bajnokság fordulói óránként indulnak, a Starcraft II-ben a legjobb magyarok ellen próbálhatod ki magad (a versenyt a közönség a nagy kivetítőn figyelheti majd), és a Call of Duty: Black Ops bajnokságra már csak azért is megéri benevezni, mert a BGS előtt egy nappal jelenik meg. Ez a három verseny szinte biztos, de senki ne lepődjön meg, ha kiérve újabb lehetőségekkel találja szembe magát!

7. EL SEM FÁRADHATSZ!

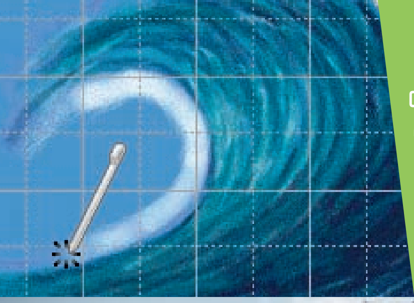
A kétnapos, délután kettő és este kilenc között megrendezett forgatagban még a legedzettebbek is könnyen elpilledhetnek, azonban a Nescafé jóvoltából egy szemernyi esélyed sem marad arra, hogy bármit is kihagyj: a helyszínen több tartályautónyi kávé várja majd a frissülni vágyókat!

6. ANALÓG PROGRAMOK

Ha átmenetileg eleged lesz a digitális forgatagból, egy halom olyan program is vár, ahol nem a videojátékok állnak a középpontban: a Holdfényteam akciófigurái, a Delta Vision könyves meglepetései és Magic The Gathering bemutató mellett a Guruban is ismertetett Carrera-pályák várják az érdeklődőket.

5. NINTENDO A NAPPALIDBAN

Idén először a Nintendo újdonságait is kezed közé kaphatod: nemcsak a világ egyik legjobb játékaként méltatott Super Mario Galaxy 1-2 lesz kint, de Samus Aran bőrébe bújva próbálhatod ki a Metroid:



Other M-et is (fénypisztolyos őrület egy dögös nővel önmagában megéri a belépő árát). Az akciódús címek mellett a művészi vénával megáldott (vagy épp végzetesen fakezű) látogatók öt perc alatt megtanulhatnak festeni a DS-es Art Academyvel, vagy akár a legkomolyabb fejtörőket is megoldhatják Professor Laytonnal, de a Wii Party akár az egész családot elszórakoztatja a délután folyamán.

4. TÖRD FEL A MALACPERSELYT!

Emlékszel, tavaly mekkora kedvezmények vártak az 576 standján? Idén sem lesz ez másképp: a legnagyobb kiadók legfrissebb újdonságait vásárolhatod majd meg hatalmas kedvezménnyel. Pontos részleteket a lapzártakor még nem tudunk, de a madarak akár 50 százalékos áresésről is csicseregnek, és amikor azt mondjuk, „újdonság", akkor tényleg pár hetes, vagy akár napos játékokra gondolunk.

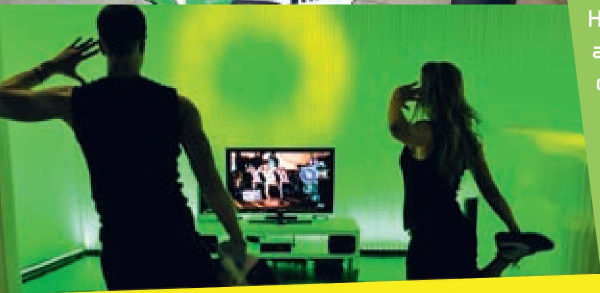
576 KByte

3. ELŐADÁSOK TÖMKELEGE

Te is mindent tudni akarsz? A BGS 2010-en nem marad semmi titokban! A nagyszínpadon a legnagyobb és legfrissebb játékokkal kapcsolatban pörögnek majd az előadások (negyedóránként váltunk, csak győzd feldolgozni a sok adatot), a bemutatókat pedig a hazai játékélet legnagyobb szakértői tartják majd. Halo Reach, Assassin's Creed: Brotherhood, Need for Speed: Hot Pursuit, Call of Duty: Black Ops és a többi friss siker mind terítékre kerül!

2. KINECT A HÁZBAN

Elméletben mindent tudsz róla, de a gyakorlatban most először próbálhatod ki: egy kazalnyi Kinect várja a mozgásra és a jövőre vágyókat! A kontroller nélküli irányítás úttörőjeként a Microsoft a nemzetközi premierrel egy időben, a hivatalos megjelenés napján hozza el a játékvilág aktuális nagy durranását, így ha meg akarod tudni, milyen csupán a testeddel és a végtagjaiddal irányítani a játékokat, mindenképp ott a helyed a Jövő házában, a Millenáris parkban! Az igazán elszántak még a Kinect-olimpiára is benevezhetnek, hogy értékes nyereményekért küzdjenek meg a többi jelentkezővel – így játszva megnyerheted a belépődíj többszörösét is.



1. ...RÁADÁSUL MINDEZ FÉLÁRON!

Ha az előző kilenc pont nem győzött meg teljesen, akkor itt a végső érvünk: az aktuális számunk mellé csomagolt kupon leadásával féláron juthatsz be a kiállításra, viszont továbbra is a teljes összeget vásárolhatod majd le az 576 Kbyte shopokban – innentől már csak nézőpont kérdése, hogy duplán vagy triplán nyersz a dolgon!

DUKE NUKEM FOREVER

[ÍRTA BP] **Amszterdam, München és Párizs után Londonban érte utol a DNF világ körüli turnéja a PC Guru stábját, hogy első kézből számolhassunk be személyes tapasztalatainkról. Ellentétben a szeptember elején tartott, hatalmas érdeklődést kiváltó amerikai PAX-szal, ezúttal egy közvetlenebb hangulatú teadélutánon vehettünk részt (bár azért sör és hamburger ezúttal is jutott).**

Az 1991 óta futó sorozat a számos konzolos portolást és handheld megjelenést leszámítva legutoljára 1996-ban jelentkezett teljes értékű résszel, ez volt az a Duke Nukem 3D, mely zsánerújító alkotásként már megjelenésekor igazi unikumként hatott teljes mozgásszabadságával és egyedi humorával – az erotikus kisugárzásának és az agressziót komolytalanul és elnagyolva ábrázoló üdítő játékmenetének köszönhetően pedig egyöntetűen örökké bevéste magát a videojátékok nagy történelemkönyvébe. Minthogy lassan egy generáció nőtt fel azóta, hogy a közvetlen folytatásként tekinthető Duke Nukem Forevert 1997. április 28-án hivatalosan is bejelentették (és ezáltal gigantikus mértékű élcelődés céltáblájává vált), talán nem is olyan rossz ötlet feleleveníteni, hogy ez idő alatt nemcsak a világ, de a technológia is rengeteget változott – hiszen olyan sorozatok születtek meg az elmúlt cirka 12 éves időszakban mint a Gran Turismo, a Halo trilógia, a teljes GTA széria, vagy éppen az Unreal és a Half-Life univerzuma. A leggyorsabb internetes kapcsolat a mai csúcsteljesítmény ezredszerese volt csupán (33,6 kbps), nem létezett még a Google vagy a Facebook (de még az iWiW sem). Még nem jelent meg sem a PlayStation 2, sem az Xbox, nem volt Windows 98, és többek között még RTL Klub vagy TV2 sem sugárzott Magyarországon (a lista egyébiránt a végtelenségig folytatható, az erre szakosodott duke.a-13.net oldalon a komplett felsorolást megtalálhatjátok). Ilyen előzmények után pedig minimum hihetetlenül hangzott az a tény, hogy egy londoni elit klubhelyiség bárjában ücsörögve lehetőségünk adódhat kipróbálni a Duke Nukem Forever aktuális verzióját… A Randy Pitchforddal készült exkluzív interjúnk mellett természetesen lehetőségünk adódott elmerülni az Xbox 360 kontrollerrel felvértezett PC-s verzió nyújtotta örömökben is, erről következzen most néhány hevenyészett gondolat.

OPERATION: CLOCK BLOCK

A játék felvezetésének szánt nulladik pálya igen erősen kezd: az idegenek megszállják a világot, a katonaság tehetetlen, Duke pedig a Detonators futballstadionban múlatja idejét. Mint minden valamirevaló világmegmentő akció, ez is a piszoárban kezdődik el (itt sajátíthatjuk el az irányítás alapjait): bal ravasz slicclehúzás, jobb ravasz gomb pedig a vizelés (szerencsére fordítva nem működik). Az előző részeken edzett veteránok számára további apró adalékok: szinte minden tereptárgy működésbe hozható – legyen szó akár a csaptelepről vagy a zuhanyrózsákról, italautomatákról vagy egyéb mechanikus szerkezetekről –, így a legapróbb részletekig interaktív a környezet. Az öltözőhelyiségből rögtönzött eligazítószobában árválkodó prezentációs táblát is magunkévá tehetjük: egyrészt a szivaccsal bármit és bármikor letörölhetünk (akár a már előre vázolt taktikai támadó tervet is), de a kezünk ügyében lévő filctollakkal új ábrákat is rajzolhatunk (sőt, még akár a filctollak színét is megváltoztathatjuk). Minthogy a katonaság tehetetlen, saját kezünkbe kell vennünk az irányítást, és egy könnyed céllövölde keretében eliminálhatjuk azt a Cycloid Emperort, amit a Duke Nukem 3D végén már egyszer kivontunk a forgalomból (a grafikai motor itt mutatja meg igazán, mire képes, hiszen a vízcseppek a kamerára tapadva igazi filmes hangulatot keltenek). Kisvártatva kiderül, hogy csupán a saját videojátékunkat játszottuk (speciálisan aranyozott DUKE irányítópaddal), ám a helyzet véresen komoly(talan). Elég csak az ütközetben bajtársainkat kérdezni, akik tőből csonkolt testrésszel fekszenek a stadion öltözőjében (Andersen

ADATOK

KIADÓ
2K Games

FEJLESZTŐ
Gearbox Software

MŰFAJ
FPS

MEGJELENÉS
2011 eleje (komolyan)

KÉSZÜLTSÉGI SZINT
90%

STÍLUSMINTA
Duke Nukem 3D
1996 (GT INTERACTIVE)

A lenti képről látszik, miért Duke a legkeményebb akcióhős: ennek a szörnynek még Gordon Freeman is minimum egy feszítővassal menne neki – Duke-on még a kesztyűk is csak véletlenül maradtak rajta…

DUKE NUKUM

Különös egybeesés és fatális véletlen, hogy a Bolygó kapitánya című amerikai animációs sorozat (Captain Planet and the Planeteers) egyik mesehősét is Duke Nukemnek hívják. A jogi hercehurcák elkerülése érdekében a játékot kiadó, akkor még Apogee néven futó vállalkozás a megjelenés után szinte azonnal átnevezte Duke Nukumra – mint azonban később kiderült, teljesen hiábavalóan. A Ted Turner vezette konzorcium ugyanis elfelejtette szabadalmaztatni a Duke Nukem védjegyet, így amint ez az Apogee számára is kiderült, nem haboztak kihasználni a lehetőséget, és magukhoz kötötték a hős jogait, egészen addig, amíg az tavaly nyáron egy adásvételi szerződés keretében a Gearbox Software-hez nem vándorolt.

halott, mese nincs). Ezzel, valamint a hősünket mindezalatt végig kényeztető Holsom ikrekkel megfelelő hangulatot adtunk a délutánnak, kezdődhet is az igazi akció!

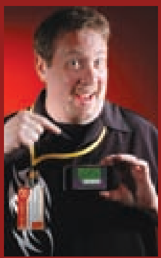
A történet ugyanis csak most indul, Duke Las Vegas-i külön bejáratú Lady Killer kaszinójában, ahol izgalmas tévéinterjúját sajnálatos módon megzavarja holmi idegeninvázió. Még ezzel is kibékülnénk, amíg a csöppet sem barátságos idegenek figyelme bájos hölgyeink elrablására nem irányul (és nem utolsósorban agyontaposnak egy életnagyságú Duke aranyszobrot is). Minthogy ezt már Duke Nukem sem tűrheti el, ezért a feladatunk megrendszabályozni az idegeneket, és visszaszerezni a nőket (az összesetet)! A cselekményszál természetesen fokozódik majd az invázió továbbterjedésével, így más helyszíneken is helyt kell állnunk (így juthatunk el majd például a Hoover gáthoz, kapunk majd egy igen bájos társat is, és talán nem árulunk el nagy titkot, ha nemcsak az anya-, de az apahajót is be kell vennünk a végjáték felé közeledve). Mindezt megfűszerezve számtalan logikai feladattal, leszbikus csókkal, háromellű idegen lénnyel (akit Duke még így is bevállalna, hiába no, ilyen egy igazi macsó), vezethető járművekkel és víz alatti pályával is!

RIDE TO HELL

A vezethető járművek egyike lesz a következő pályán kipróbált terepjáró is. A hatalmas négykerék-meghajtású járgányt az arizonai sivatagban hajkurászva ellenfeleken gázolhatunk át, vagy szakadékokon ugrathatunk keresztül, de ha kedvünk szottyan, bármikor ki is szállhatunk a járműből. Minthogy PC platformon játszunk (meg sem merjük kérdezni, milyen konfiguráción…), adja magát az óriási látótávolság és a hatalmas nyitott terek, azonban a távolabbi helyszínek elmosásával és a közelebbiek élesítésével még volt egy kis gondja a kiállított verziónak. Ennek ellenére a bányabejárathoz közeledvén ránk támadó egységek leselejtezésével egy szemernyi gondunk nem akadt (a testrészcsonkolás és a spriccelő vér látványa pedig még mindig igen mókás, közvetlenül a fedetlen női keblek után). Nem is csodálom, hogy ennél a résznél a 2K Games helyszínen lévő munkatársai mindent megtettek, hogy szórakoztató egyveleget készítsenek az igen tisztelt sajtóorgánumok megjelent képviselőiről, ahogy kaján vigyorral az arcunkon irtjuk a rendőrruhába bújt vaddisznókat, avagy a különböző űrlényeket. Mivel Duke szinte sérthetetlen, nem is az energiáját, hanem az intelligenciáját bántja, ha valamelyik ellenfele ráló. Ez rövid idő elteltével regenerálódik, így ha nem kapunk be újabb találatot, EGO méterünk ismét ereje teljében pompázhat. Az első nagyobb megrökönyödés akkor ért, amikor fegyverváltásra kényszerültem, ugyanis egyszerre csak limitált mennyiségű fegyver lehet nálunk (egy pisztoly és egy nagyobb karabély) – ezeket sajnos cserélgetnünk kell (apró mosolyra fakasztó tényező viszont, hogy a tölténytárunk maximum 69 hüvelyt bír befogadni…). Ellenben szinte minden klasszikus fegyvertípus visszatér a jó öreg csőbombától a zsugorító fegyveren át a gépkarabélyig. A különböző tereptárgyak fedezékként való használata javallott, de csupán addig, ameddig ellenfeleink le nem dózerolják őket (merthogy a legtöbbjük megsemmisíthető). Miután pár apróbb logikai fejtörő segítségével elhárítottuk az akadályokat a továbbjutás elől, az összecsapás egy hatalmas energiahullámban ér véget – a fejünk felett elszálló hatalmas űrhajó ugyanis még Duke orbitális gépágyújának sem tudott behódolni (bár a folytatásra nézve sokat sejtet, hogy testépítő barátunk nemzetközi egyezményes jelek formájában kommunikálta véleményét az esetről…)

JON ST. JOHN

A jellegzetes orgánumú amerikai rádiós műsorvezetőből szinkronszínésszé lett Jon St. John neve mára egybeforrt Duke-éval. Bár hangját az évek során további 30 játékhoz is kölcsönözte, számunkra Ő már csak örök Duke marad. Örömteli hír, hogy Jon a DNF főszerepére is visszatér, és a már megszokott egysoros sziporkák mellett vadonatúj élcelődő kommentárokkal is szórakoztat.



Az általunk kipróbált pályákról tehát elmondható, hogy hamisítatlan és megmásíthatatlan atmoszféra árad belőlük, pontosan úgy, ahogy az a sorozatra eddig is jellemző volt. Ha akár csak egy szikrányi kétségünk is volt, hogy miként tud majd megbirkózni az évek során felé támasztott elvárásainkkal, akkor ez szinte az első pillanatban tovaszállt. Ez itt kérem szépen ízig-vérig Duke Nukem. Káromkodás, vér, belek, nudizmus, szex – ami csak belefér. És bár a Duke Nukem Forever nem tökéletes (grafikai szempontból legalábbis láttunk már szebb és részletesebb kivitelezést is), de a hangulat, a humor, az abszurditás és a szituációk azonban olyan szinten cipelik a hátukon az egész projektet, hogy ezzel akkor sem lesz baj, ha ez a mostani állapotában jelenne meg. Minthogy azonban a játék magját a 3D Realms által készített és felépített struktúra adja, és a stúdió alkalmazottainak elbocsátása után alakult kisebb csapat, a Triptych Games (a veterán alapítók és a játék fejlesztőinek kemény magja) még kiegészül a 70 főre duzzasztott dedikált Gearbox csapattal – nemigen állhat elő olyan esemény (a meteoritesőn vagy az idegek megszállásán kívül), amely ne engedne arra következtetni, hogy ez már csak szebb, simulékonyabb és tulajdonképpen játszhatóbb lesz. Pláne ha a tervezett multiplayer módokról is lehull a lepel! A jövőre datált megjelenés alkalmával kiderül, hogy milyen sikerrel. Mi mindenesetre mindenképp ott leszünk…

INTERJÚ RANDY PITCHFORDDAL

Akinek Duke is csak jelenthet

[ÍRTA BP] A Halo első részének PC-s portja, a Half Life: Opposing Force, a Brothers in Arms sorozat és a Borderlands sikere után a Gearbox többszörös díjnyertes (és nem mellesleg amatőr bűvész) főnöke most a játékvilág legerősebb fejezetének befejezését írja – ennek kapcsán beszélgettünk vele Londonban.

NÉVJEGY

NÉV
Randy Pitchford
MUNKAHELY
Gearbox Software
PROJEKTEK
HALF-LIFE: OPPOSING FORCE
HALF-LIFE (DREAMCAST) (TÖRÖLVE)
HALF-LIFE: BLUE SHIFT
HALF-LIFE (PLAYSTATION 2)
COUNTER-STRIKE: CONDITION ZERO
JAMES BOND 007: NIGHTFIRE
TONY HAWK'S PRO SKATER 3
HALO: COMBAT EVOLVED (PC)
BROTHERS IN ARMS
BORDERLANDS

A héten Amszterdamban kezdtél, két nap alatt bejártad Párizst és Münchent is, most pedig Londonban beszélgetünk. Hogy bírod a strapát?
Az izgalom és a várakozás nagymértékben segít átvészelni a kisebb zökkenőket és kényelmetlenségeket. Természetszerűleg az időeltolódás és a feszített tempó nem a legideálisabb, de azt hiszem, egyedülállóan szerencsés helyzetben érezhetem magam, hiszen olyan motivációm van, ami nem sok embernek adatik meg. És ez Duke maga. Másrészt úgy érzem ha valaki, akkor Duke és a rajongók megérdemlik azt, hogy én feláldozzam pár napig a személyes kényelmemet értük.

Minthogy azon szerencsések közé tartozol, akik ott lehettek a Duke Nukem Forever születésénél, biztos vagyok abban, hogy be tudsz minket avatni, mennyit is változott a projekt amióta utoljára láthattad.
Ez érdekes dolog, hiszen az én munkaviszonyom pont akkor szűnt meg a 3D Realmsnél, amikor a játékot bejelentették. Ennek ellenére érintőlegesen részt vettem a Duke Nukem Forever előkészítésében, de amikor útjaink elváltak, a technológia még készen sem volt, a tényleges sztorivonalat még le sem fektettük, csupán a koncepció és a vázlat állt nagyjából. Ami igazán különleges, hogy az viszont a mai napig nem változott. Úgyhogy elmondhatjuk, hogy az alapvetés maradt, csupán az eszközök és a technológia az, ami az évek során cserélődött.

Napjainkban megfigyelhető trend, hogy rövidülnek a játékokra szánt végigjátszási órák. Ami 5-10 évvel ezelőtt 20-30 játékórát követelt, mára 5-10 órára rövidült. Mi a helyzet a DNF esetében?
Kicsit hosszabb kampányra számíthattok, mint ahogyan azt a ma megszokott játékoknál általában tapasztalhatjátok. Erre különösen büszkék vagyunk, hiszen reményeim szerint mindezt úgy értük el, hogy folyamatosan fent tudjuk tartani a játékos érdeklődését. Egyfolytában történik valami, mindig tudunk valamilyen pluszt nyújtani, nem fullad unalomba sem a sztori, sem a játékmenet, hiszen igyekeztünk változatos és tartalmas eseményekkel készülni. Alig várom, hogy részletesebben is megismertethesselek vele titeket!

Említetted a nagy tereket és a hatalmas világot. Terveztetek-e töltőképernyőt a játékba, vagy esetleg egy szuszra végigjátszhatók lesznek az egyes pályák?
Fejezetekre fogjuk bontani a történet mesélését, és a pályákat is. Így ugyan kifejezett töltőképernyőt nem terveztünk, de előfordulhat, hogy egyéb szempontok miatt meg kell majd szakítanunk a folyamatos játékmenetet (mondjuk átvezető animáció miatt). Másrészről pedig adunk lehetőséget a mentésre is, hogy a játékos kifújhassa magát, és ráncba szedhesse felszereléseit mondjuk egy főellenfél előtt.

Hogyan jött az ötlet hogy szakítsatok a felszedhető energiacsomagokkal, és napjaink trendjéhez hasonlóan regenerálódó életerőre váltsatok?
Ez még George és Allen elképzeléseinek hozadéka, csakúgy, mint a játék nagyságrendileg minden designdöntése. Tiszteletünk jeléül mi elköteleztük magunkat az eredeti fejlesztőcsapat víziója mellett – ezért is láthatod a 3D Realms piktogramot a játék indításakor. Mi csak befejezzük az ő elképzeléseiket, hozzáadjuk a technológiánkat, és együtt élvezzük a közös munka gyümölcsét (ezért is dolgozunk egy fedél alatt az eredeti alkotókból verbuválódott Triptych Gamesszel). A lépés egyébként teljesen logikus is volt, hiszen látható, hogy akár csak az utóbbi pár évben is rengeteget fejlődött a játékmechanika – már nem csak a pálya végi nagy kapcsolóig kell eljutnod, hogy megnyomd azt –, teljesen átalakultak a játékosi szokások. Mi pedig azt akartuk, hogy Duke kompetitív tudjon maradni, mindamellett, hogy még élvezhető is. Így ez a döntés született.

Ugyan nem feltételeznénk a kooperatív többjátékos játékmódok meglétét, de mi a helyzet a különálló módokkal?
Ami a hagyományos multiplayer módokat illeti, nehezen tudnék elképzelni Duke játékot nélküle. Ma sajnos nem hoztunk magunkkal olyan verziót, amiben már ezt is bemutathatnánk, és nem is szeretnék

Duke továbbra is az amerikai kultúra és az emberi jogok legfőbb védelmezője

a levegőbe beszélni, így mindenképpen arra törekszünk, hogy lehetőséget adjunk az embereknek, hogy ne csak olvashassanak róla, hanem idővel ki is próbálhassák. Fogunk találni rá módot, hogy akár stresszteszt, akár publikus béta formájában minden érdeklődő belekóstolhasson a multiplayer élvezetekbe is (hiszen ki ne szeretné lezsugorítani a barátait, és jótékonyan rájuk taposni, ahogy tettük ezt akár a Duke Nukem 3D-ben).

Azt hiszem, bátran kijelenthetjük, hogy a játékból árad a hamisítatlan Duke Nukem hangulat. A védjegyszerűvé vált monológok és helyzetek sokszor feszegetik a határokat. Volt-e ennek ellenére olyasmi, ami már nektek is túl sok volt?
Remekül érezted. Ez célunk is volt, hogy a jó ízlés határain belül maradva, addig próbáljuk meg feszíteni a húrt, ameddig csak tudjuk. Sőt. Szerettük volna picit zavarba is hozni a játékost, meglepni, túlmenni egy bizonyos komfortérzeten. De nyilvánvalóan a korhatár-besorolás még előttünk áll, és ez sokat fog nyomni a latban, hiszen bár fontos, hogy a játék felnőtt tartalma domináljon, egyúttal a lehető legszélesebb réteghez is szeretnénk eljuttatni a játékot, így nem engedhetjük meg magunknak, hogy a legszigorúbb, csak felnőtteknek szóló kategóriába essünk bele… Úgyhogy amit a játékban láthattok, az tulajdonképpen csak a töredéke annak, ami a fejünkben megfordult…

Ezek szerint az meg sem fordult a fejetekben, hogy egy erőteljesebben kozmetikázott játékkal még alacsonyabb korhatár-besorolást érjetek el?
Hülyéskedsz? El sem tudnék képzelni Duke Nukem játékot alacsony korhatár-besorolás mellett… Véleményem szerint a játékiparnak van a legjobban működő önszabályozási rendszere. Jobb és fejlettebb, mint a zene- vagy akár a filmiparnál, hiszen a szigorú szabályozásoknak köszönhetően a boltokban sem fordulhat elő az, hogy illetéktelen kezekbe kerülhessen a játék, és ráadásul még a szülői kontroll is besegít. De mondok valamit! Még ha elő is fordul… Mi is voltunk gyerekek, és mi is játszottunk nemegyszer brutális játékokkal – mégsem borított ki egyik sem, és ennek ellenére képesek voltunk különbséget tenni a jó és a rossz között. Az emberi agy ráadásul sokkal kreatívabb annál, hogy ne tudjon válogatott szörnyűségeket kitalálni… Pláne napjainkban, amikor az internet által mágikus ablak nyílik a fiatalság számára is a korlátlan erőszak és pornó világára. Ez egy felnőtt tartalommal bíró játék, és bízom benne, hogy mindenki a helyén fogja tudni kezelni ezt.

Beavatnál minket a fejlesztés legutolsó állomásaiba? Megmondjuk őszintén, a 3D Realms vs. Take Two pereskedés környékén egy kicsit elvesztettük a fonalat…
Nos, igen. Volt itt minden. A történet két ellentétes érdeken alapult – illetve nem is az érdekeken, hanem inkább a módszereken volt a hangsúly. George természetszerűleg be akarta fejezni a játékot, de egyszerűen kifogytak a pénzből. Ez 12 évi, önerőből történő fejlesztés során megesik az emberrel… Így egész egyszerűen pénzt kértek a 2K Gamestől. A 2K Games viszont ki akarta adni a játékot, és 12 évnyi hitegetés után már csak bizonyos feltételek mellett lett volna hajlandó finanszírozni a játékot. Így ők azt mondták, hogy ha több döntési lehetőséget kaphatnak a projekttel kapcsolatban, hajlandóak segíteni a finanszírozásban. George azonban érthetően hajthatatlan volt, hiszen mint tulajdonosnak és producernek is a komplett életműve benne volt már ebben a játékban (nem beszélve a dollármillióiról). Nem engedhette meg, hogy beleszóljanak olyanok, akiknek semmi rálátásuk nincs az ő vízióikra, és inkább hagyta volna leégni a saját házát, mintsem hogy átadja az irányítást valaki másnak. Ez patthelyzetet eredményezett, és miután végérvényesen elfogyott a pénzük, a saját projektjük súlya nyomta agyon őket. Én szerencsés helyzetben voltam, hiszen George és én együtt dolgoztunk a Duke Nukem 3D kapcsán, ismertük egymást, és megbíztunk egymásban. Az egyetlen járható megoldás a Duke Nukem Forever megjelenéséhez rajtam keresztül vezetett – így megvettem a játék jogait, és enyém lett a teljes a Duke Nukem franchise is.

Ez azért hatalmas dolog…
Ez az. Elmondhatom, hogy én birtoklom Duke Nukemet. Hátborzongató érzés! Másrészről oltári szerencsénk volt, hogy olyan játékokat tettünk le közösen az asztalra, mint a Borderlands, mert így a 2K Games részéről is kölcsönös bizalom alakult ki a stúdió iránt. Szóval mondhatni George és a 2K Games közé kerültem, de minthogy a bizalom fennállt mindkét részről, a végén mindnyájan a nyertesei leszünk ennek a történetnek abban a pillanatban, ahogy a játék megjelenik.

Arany Colt 1911, lézer célzófény és persze szivar – az egészséges élet legfőbb kellékei

VICCNEK AZÉRT EZ MÁR DURVA…

A fenti interjú optimizmusának ellentételezéseként közöljük le a körben látható, kritikán aluli képeket – a londoni rendezvény hivatalos sajtóanyagában katpuk ezeket a rajongói munkának is silány képeslapokat, és talán nem csak mi keseredünk el, ha rájuk nézünk. Amúgy is van egy halvány esély, hogy Duke fölött már eljárt az idő, de ha a játék humora is hasonló szinten mozog, mint a képanyagé, akkor hatalmas bajban van a Gearbox.

PEZSGŐ, KAVIÁR, BENZINGŐZ

Test Drive Unlimited 2

[ÍRTA W] **Két lábbal tapos a gázra a Test Drive Unlimited széria: temérdek újdonsággal és az online játékmódokra helyezett, minden eddiginél nagyobb hangsúllyal érkezik a folytatás. Luxuskocsikat, yachtot, hatalmas villát és pénzt dögivel mindenkinek!**

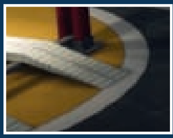
Igazi csillogó autócsodák – itt aztán biztos nem VW Golffal járod majd az utakat

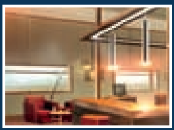
Ha lehet limitált kiadáshoz nem túl éles, de azért kissé félelmetes tőrt (Uncharted 2), bóvlinak tűnő, de meglepően jól működő éjjellátót (Modern Warfare 2) pakolni, akkor a Test Drive Unlimited 2 mellé a legtökösebb gyűjtői ajándék egy gramm tudatmódosító lenne. Hisz bevallottan ő az autós világnak a zenéről a trashrealityk kedvéért végleg lemondó, a modern MTV-n nevelkedett utcalánya: csak a drága és elérhetetlen kocsik érdeklik, kizárólag a pénzért él, ráadásul akár 32 fővel is ágyba bújik, ha úgy hozza a helyzet. Betegséget legalább nem terjeszt – feltéve, ha a hasznosan is eltölthető hétköznapok elrablását nem tekintjük annak.

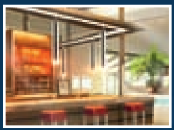
NAPFÉNY, IBIZA

A Test Drive Unlimitedet nagyon könnyű lenne folytatni: csak elő kellene húzni az első rész helyszínét, Hawaiit, itt-ott újra kellene aszfaltozni, néhol a meglévő utakat átvágni és más kanyarokra terelni, bepakolni pár népesebb települést (vagy egyáltalán lakosokat), jól megtoldani az addigi kínálatot egy-két tucat új autóval, aztán kalap-kabát, csókolom, mi itt végeztünk. Mit csinált az Eden Games? Pontosan ezt – azután, hogy egy teljesen új játékteret felépített, benépesített és véglegesített. Ha a TDU2-ben Ibiza a fő helyszín, akkor az első részből teljes egészében átcibált, sok helyen újragondolt és néhol tartalmilag alaposan feldúsított Hawaii a jól megérdemelt ráadás, ahol az függőségi faktor az égig tolható. Mert ha valamiben, ebben a Test Drive Unlimited minden szempontból élen járó – kevés olyan autós játék akad, ami mellől annyira nehéz felállni, mint egy Civilization elől. Ha pedig eddig nehéz volt, akkor most már egyenesen lehetetlen lesz.

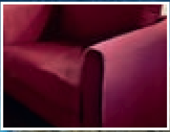
És ez elsősorban annak tudható be, hogy a TDU 2 nem is elsősorban az első részből vagy a hasonszőrű játékokból merít, sokkal inkább egy teljesen más világból: az MMO-kból. Oké, volt már autós MMO (Motor City Online), most is fut egy (Need For Speed World), de a TDU 2 úgy tud MMO lenni, hogy közben nem is az. Hiszen nem kell hozzá állandó netkapcsolat, a két

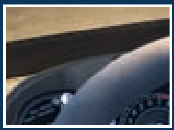






Igazi legénylakás vagy high-tech otthon – rajtad és a pénztárcádon múlik minden





Ahogy az első részben, most is élethű műszerfalat kap minden csodajárgány

A második rész nem csak a földutak kidolgozásával támogatja az offroad módot...

ADATOK ÉS STÍLUSMINTA

KIADÓ
Atari
FEJLESZTŐ
Eden Games
MŰFAJ
szimulátor

MEGJELENÉS
2011. Q1
KÉSZÜLTSÉGI SZINT
85%
Test Drive Unlimited
2007 (ATARI)

helyszínt, az összes versenyt, a pénzszerzési lehetőségeket és a kocsikat megkapod akkor is, ha egymagad taposol a gázra a szobádban, de a TDU 2 igazán akkor nyílik ki, ha a hálózatra kapcsolod.

KOPONYÁK

Nemcsak azért, mert így jelentős többlettartalomhoz jutsz a kizárólag online jelenlévő versenyekkel, a napi/heti kihívásokkal, a folyamatosan megnyíló extrákkal, hanem azért is, mert a TDU folytatása már bevallottan azt szeretné, ha mindenki közösködne egymással. Ez megvolt a TDU 1-ben is, és megvan itt is, csak most már tudatos rásegítéssel, és sok, mérhetetlenül sok online-specifikus funkcióval.

Álmodtál arról gyerekkorodban a matchboxok társaságában, hogy egyszer nem is egy, hanem rögtön egy tucat kocsid lesz, a haverokkal együtt járjátok majd a versenypályákat/távoli tájakat, ráadásul ezért még pénzt is kapsz, sőt, tisztelni is fognak? Itt most pontosan ez vár rád, a TDU 2-be pakolt Autóklub olyan, mint egy vaskos klánrendszer. Lényegében egy csoport: vagy te alapítod, vagy te csatlakozol hozzá. Azokat a játékosokat tömöríti, akik esetleg egy adott márkát vagy típust szeretnek, és nics ellenükre az sem, ha fej-fej mellett száguldva tartják rettegésben Ibiza és Hawaii magányos sztrádáit. Miért jó klubtagnak lenni? Például mert csak így nyílnak meg legendás, másmilyen formában elérhetetlen autók (mondjuk egy Aston Martin One-77), felfesthető a kocsira az egységes festés, logó vagy embléma, vagy épp így lehet részt venni pár igazán különleges és sok pénzt hozó futamon.

Márpedig ha valami, hát akkor mindenképp ez lenne az, ami a TDU 2 és az egyenlőségjel után tehető: a pénz. Pénz elsősorban a sikeres versenyekért jár, azt elkölteni viszont már sokkal több helyen is lehet. Értelemszerűen ebből fedezhető az újabb és újabb autóvásárlás, esetlegesen támogatható az online klub, vagy – és ez az, amire a TDU 2 a legnagyobb hangsúlyt fekteti – a saját avatar. Az, amelyik a kocsit vezeti, vagyis te. Az itteni virtuális játékoskártya nemcsak azt mutatja meg, hogy hány versenyen vettél részt és milyen sikerrel, vagy hogy mik parkolnak a garázsodban, hanem azt is, mennyire vagy vagyonos. Elvégre mi jobb a pénznél? A sok pénz – vagy egy gigantikus ház a végében lévő dokknál parkoló yachttal. A státusszimbólumokat egymásra halmozó megoldás révén vehetsz saját kéglit, azt a padlótól a falig kidekorálhatod, sőt, még a barátokat is áthívhatod. A virtuális élettérnek gyakorlati haszna ugyan nincs, arra viszont pont jó, hogy megmutasd, nemcsak menő, de gazdag is vagy, még ha csak virtuálisan is.

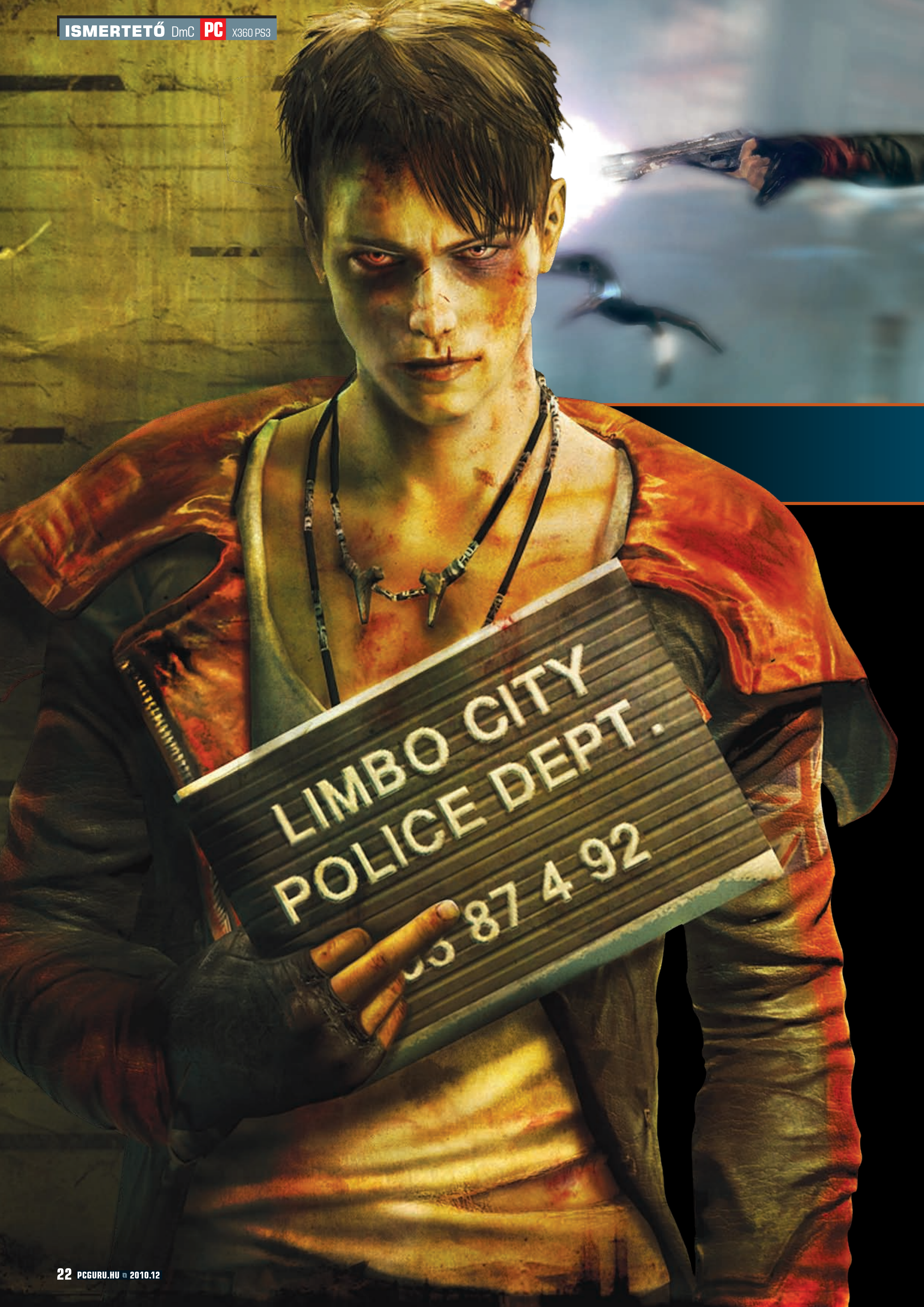
Ez pedig akár a Test Drive Unlimited 2 jelmondata is lehetne: pénz, csillogás és magamutogatás mindenek felett. Lehet, hogy nem ez lesz a definitív autós játék, hiszen mindig akad szebb, tartalmasabb és látványosabb – az viszont biztos, hogy pompában, pezsgőben és sok tízmilliós kocsik kasztnijának látványos hajlítgatásában a Test Drive Unlimited 2 lesz a csúcs. És ez általában elég is: a nehéz szimuláció vagy a rendőrös rabló-pandúr játék maradjon csak más portáján. Elvégre ez Ibiza és Hawaii, a koktélok, fényűző villák és a topless hazája. Na meg a korlátok nélküli száguldásé!

www.pcguru.hu/670

» Egy autós játék, ami nem próbál birokra kelni a tucatmegoldásokat sorjázó versenytársakkal, inkább saját kategóriát teremt: fényűző életszimulátor, sok autózással – ez a TDU 2.

PRO
Végletekig húzott pénzes vonal és az igazi ritkaságokkal megszórt autófelhozatal.

KONTRA
Az első rész vezetési élménye finoman szólva is esetleges volt – ezen mindenképp javítani kell.


LIMBO CITY
POLICE DEPT.
87 4 92

A RAJONGÓK IS SÍRHATNAK KICSIT

DMC

[ÍRTA TERRA] **Amennyiben folytatás készítésén gondolkodó játéktervező vagy, a munkád nem könnyű. Ott van a rajongók egyik fele, akik ragaszkodnak mindenhez, ami egyszer már bevált, és gyakorlatilag mindenféle változásnak még az ötletétől is kiakadnak. És persze ott van a fanok azon csoportja, akik követelik a változásokat, az új követelmények teljesítését, sőt, túlszárnyalását. Csak e két elvárás között óvatosan egyensúlyozva lehet olyan második (harmadik, negyedik, sokadik) részt készíteni, ami elkápráztatja a rajongók és a kritikusok túlnyomó részét.**

Ha valamelyik irányba túlságosan eltérsz, biztos, hogy egy csomó olyan embert bőszítesz fel, akiknek az év eseménye a Comic Con, és világokat megrengető haragjuknak fórumokon engednek szabad utat. Azonban olyan ritkán történik, hogy egy sorozat új része gyakorlatilag kivétel nélkül felháborít minden játékost – talán kitaláltátok már, a számozás és alcím nélküli Devil May Cry-folytatás, a DmC éppen ilyen lett.

A HÍVEK DÜHE A HEGYEKET OSTROMOLJA

No persze ne szaladjunk ennyire előre, hisz a játékot épphogy bejelentették a Tokyo Game Show legtöbbek által figyelt sajtórendezvényén. Nagy meglepetést a játék puszta léte nem okozott, gyakorlatilag a konzolos játékvilág második legnyilvánvalóbb „titka" az volt, hogy a Capcom dolgozik a sorozat feltámasztásán (a legkevésbé titokszerűen viselkedő titok a PSP 2 léte). Még az sem okozott különösebb meglepetést, hogy a fejlesztői munkálatokat nem a Capcom valamelyik saját, japán csapata végzi, hanem az angol Ninja Theory.

Nem, ami egyöntetűen kivágta a biztosítékot a több millió rajongóban, az az volt, ahogy elbántak a sorozat ikonikus főszereplőjével, a démonvadász – és nem mellesleg apu ágáról fődémoni származással bíró – Dantéval. Az ezüstfehér hajú, vörös kabátban akrobatikus mutatványokat bemutató figura elképesztően népszerű volt felbukkanása pillanatától – az ötödik részben pedig a hős visszafogott nőiességgel szólva is megváltozott, sokkal kevésbé lenyűgöző külsővel jelenik meg. A cikket bevezető képről is tisztán látszik, hogy itt valami nagyon megváltozott, hisz a Merriem-Webster szótárban a „badass" szónál látható Dante helyett egy tejfölösképű emós kölyköt látunk. És akkor finoman fogalmaztunk. Nyilván nem szép ilyet írni, de a legpontosabb leírást egy különösen durva fórumbejegyzésben találtuk, amely „AIDS-es heroinista Twilight-mániás Tokio Hotel-rajongónak" nevezte az új Dantét. Kegyetlen szavak…

Az új Dantét – aki a valóságban a régi Dante. Merthogy a DmC egyszerre az előzményeket taglaló kronológiai bevezetés a sorozatba és mindent felforgató reboot, újraindítás. Vagyis a képen a fiatal Dante látható, valószínűleg első kalandjai alatt, megtudhatjuk, hogy miként is vágott bele a démonszeletelő bizniszbe (nem vicc, külön ügynöksége van, ahol a pokolból származó támadásokat lehet bejelenteni).

ADATOK

KIADÓ **Capcom**
FEJLESZTŐ **Ninja Theory**
MŰFAJ **Akció**
MEGJELENÉS **2011**
KÉSZÜLTSÉGI SZINT **75%**

STÍLUSMINTA

Devil May Cry 4 2008 (CAPCOM)
Devil May Cry 2001 (CAPCOM)

A CSŐCSELÉK KALODÁT S AKASZTÁST KÖVETEL

Sokan legszívesebben azonnal a fejét vették volna a játékot fejlesztő Ninja Theory teljes vezér- és designkarának, pedig hát nem ők tehetnek a dologról. Pontosabban nem csak ők – igaz, a „csak parancsot teljesítettem" szöveget Nürnberg óta nem sokan eszik meg. A Capcom volt ugyanis az együttműködést indító cég, ők keresték meg az angol fejlesztőket, mégpedig azért, mert lenyűgözte őket a Heavenly Sword, a nindzsás srácok PS3-as, közepes üzleti

A harcrendszer nem sokat változik – szerencsére, kár lenne a művészi mozdulatokkal fűszerezett vérfürdőkért

sikert elérő, de megdöbbentően látványos akciójátéka. A felek hamar megállapodtak abban, hogy együtt összehozzák a Devil May Cry 5-öt, de alig száradt meg a tinta a szerződéseken, a játékot felügyelő japán fejesek azonnal alázni kezdték az első terveket, grafikákat. „Nem elég extrém, nem elég formabontó", jöttek a kritikák, majd jött a kifejezett ukáz: „Olyan terveket várunk, amelyekre felkapják a fejüket az emberek; olyan új Dantét akarunk, ami akár fel is dühítheti az embereket!" Szó se róla, a Ninja Theory pontosan azt szállította le, amiért fizettek nekik…

Persze nem feltétlenül úgy, ahogy a Capcom akarta: ők inkább a nyugati játékosok lelkesedéséért áldozták volna be a felháborodott japán rajongóbázis helyett. Merthogy ez a japán cég is ráugrott arra a divathullámra, amelynek értelmében a legnagyobb japán kiadók is (nyilván a Nintendo kivételével) múltjukat részben megtagadva direkt a nyugatnak készítenek játékokat. Ott van a Square Enix, akik e cél érdekében felvásárolták az Eidost, ott van az egyre inkább nyugatiasodó Namco Bandai, és ott van e mozgalom élén a Capcom. Nyilván csak az idő döntheti el, hogy mennyire lesz nyerő ez a taktika, de legalábbis a Capcom számára felemás az eredmény: az akciósított Resident Evil 5 hatalmas siker volt, de a haszon túlnyomó részét elvitte a borzalmas Bionic Commando és az alig egy fokkal jobb Lost Planet 2 – két olyan cím, melyeket direkt a nyugatnak szántak.

Bár első pillantásra a Ninja Theory kíméletlenül térden lövi a sorozatot, azért a DmC több lesz egyszerű újrázásnál…

Az új Dante mindenesetre felkavarta a kedélyeket, nyugaton is, keleten is. A kiadó és a fejlesztők által neopunknak nevezett stílus igen kevés embernek jött be (legkevésbé valószínűleg a keményvonalas punk rajongóknak, bár ez a bázis nem lehet túl nagy…), és e balhé mellett szinte eltörpült az, hogy a játék azért nem csak a központi karakterből áll…

DÉMONOK JAJKIÁLTÁSA TÖLTI BE AZ EGET

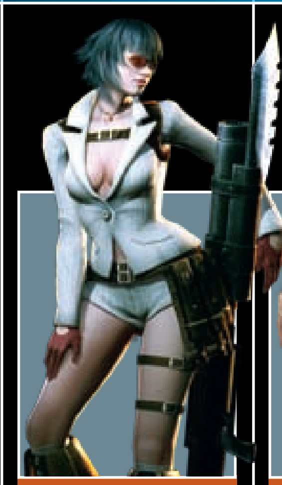
A játék története például igencsak érdekes lehet a sorozat rajongói számára, hiszen ez azt mutatja be, hogy a magát embernek tartó egyszeri harcosból miként lesz démonvadász, és miként alakult viszonya apjával, Spardával. Bár e téren természetesen egyelőre nagy a ködösítés, az már biztos, hogy a játék Dante teljes fiatalkorát végigkíséri, így a képeken látott arc csak az „egyik Dante". Az egyik vezető designer egy elejtett célzása alapján még az is lehet, hogy a DmC végére nagyjából úgy fog kinézni hősünk, mint ahogy a DMC3 elején is festett (időrendileg az a legkorábbi része eddig a sorozatnak).

És természetesen ott van az akció, a játék központi része, a hihetetlenül intenzív, kombókra és elképesztő támadásokra építő harc. E téren remélhetőleg nem lesz baj, hisz a kedvcsináló – bár bevallottan korai – videóból is kitűnik, hogy e téren minden, amit szerettünk a korábbi részekben, itt is jelen lesz. Bár a kombórendszer pontos részleteiről egyelőre nem tudni mindent, az biztos, hogy a korábbi részek kardra, valamint két pisztolyra épülő rendszere visszatér. Legalábbis egy idő után, hisz ahogy a videóban is láthatjuk, a kard nem lesz része induló arzenálunknak, ehelyett az ellenfelek eszközét lehet majd elvenni, hogy a saját gyógyszerükkel kínáljuk meg őket. Apropó ellenfelek: igaz, e téren csak a videó áll rendelkezésre, de az ebben látható robotszerű lények mindenképpen új utat jelentenek a sorozat történelmében. Persze eddig is voltak mechanikus ellenfelek, de ezek a fehér robotok kis túlzással – és egy alapos mosást követően – a Mass Effect ultramodern sci-fi világából sem lógnának ki.

HÖLGYEK ÉS DOMINÁK, AVAGY A DMC NŐI

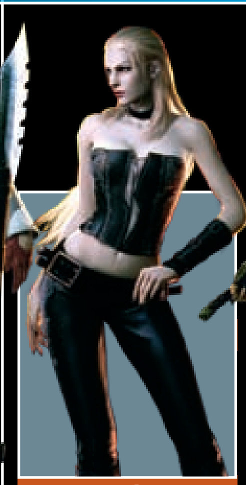
KYRIE

Kyrie az egyetlen női karakter a játékban, aki visszafogottan öltözködik, és a hentelésben sem vesz részt – talán nem is kell hangsúlyozni, hogy Dante így alig törődik vele. Még így is a DMC4 központi figurájává válik, köszönhetően annak, hogy Nero gyakorlatilag azzal tölti az egész játékot, hogy próbálja megmenteni minden bajtól. Közepes sikerrel: az utolsó pillanatokban sem tud elcsattanni a csók: démonok tűnnek fel a közelben…



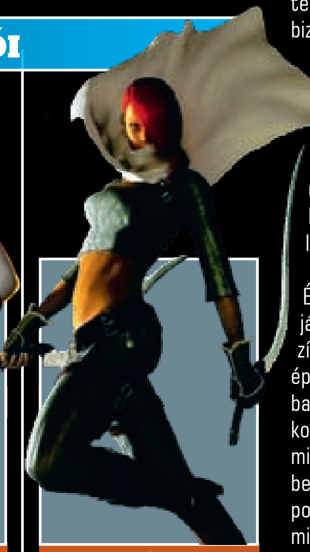
LADY

A sorozat egyik legfontosabb alakja, már csak azért is, mert az ő szájából hangzik el a címadó „devil may cry" mondat, mikor Dante siratja testvérét (érdemeiből alig von le, hogy ezt a harmadik részben teszi). Néha főellenségként szolgál, máskor hű szövetségesünk, de két dolog állandó: mindig kihívóan öltözködik, és mindig egy böszme nagy, érthetetlenül bajonettel szerelt rakétavetőt hurcol magával.



TRISH

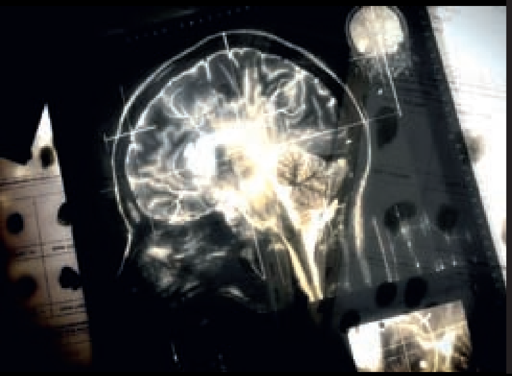
Azon túl, hogy az eredeti, első DMC sztoriját ő indította be minden idők egyik legkirályabb nyitójelenetével, ő a sorozat egyik legmisztikusabb figurája, hisz megdöbbentően hasonlít Dante anyjára, ráadásul egyéb jelek is utalnak valamiféle kapcsolatra. Az első rész után szabadúszó démonvadász zsoldosként tevékenykedik, és a negyedik részben feltűnik – igaz, sokáig álruhában van…



LUCIA

Minden démonszeletelős pokolkaland mögött egy nő áll, és a második rész esetében ez Lucia volt. Mint mindenki, aki Dante mellett kibír élve öt percet, ő sem közönséges humán, hanem egy félig démoni törzs leszármazottja, mellesleg ugyanúgy „legyártott" orgyilkos, mint a Hitman hőse. A sorozat egyik legvadabb jelenetében Dante egyenesen a pokolba motorozik le megmentése érdekében.

Az új, robotszerű ellenfelek mindenképp új vonalat jelentenek – mármint ha nem csak a kedvcsináló videóban szerepelnek majd…



A fenti képeken egyértelműen látszik, hogy a hangulat megfelelően sötét és titokzatos ahhoz, hogy nagyot robbanjon az egész DmC-univerzum

A környezet még mindig a gótika és a modern világ keverékéből jön össze, és ez lehetőséget teremt olyan extra jelenetekre is, melyek feldobják a remélhetőleg amúgy sem egysíkú akciórészeket. Ilyen lehet például az a pályarész, ahol Dante egy függőleges házfalon rohan lefelé, menet közben lelőve, levágva a rá törő bizarr lények hordáit. A táj elképesztően jól néz ki, kicsit idegenebb, mint a DMC4 „kihalt középkori Itália" designterv mentén készült pályái, és ez bizony jót is tesz neki.

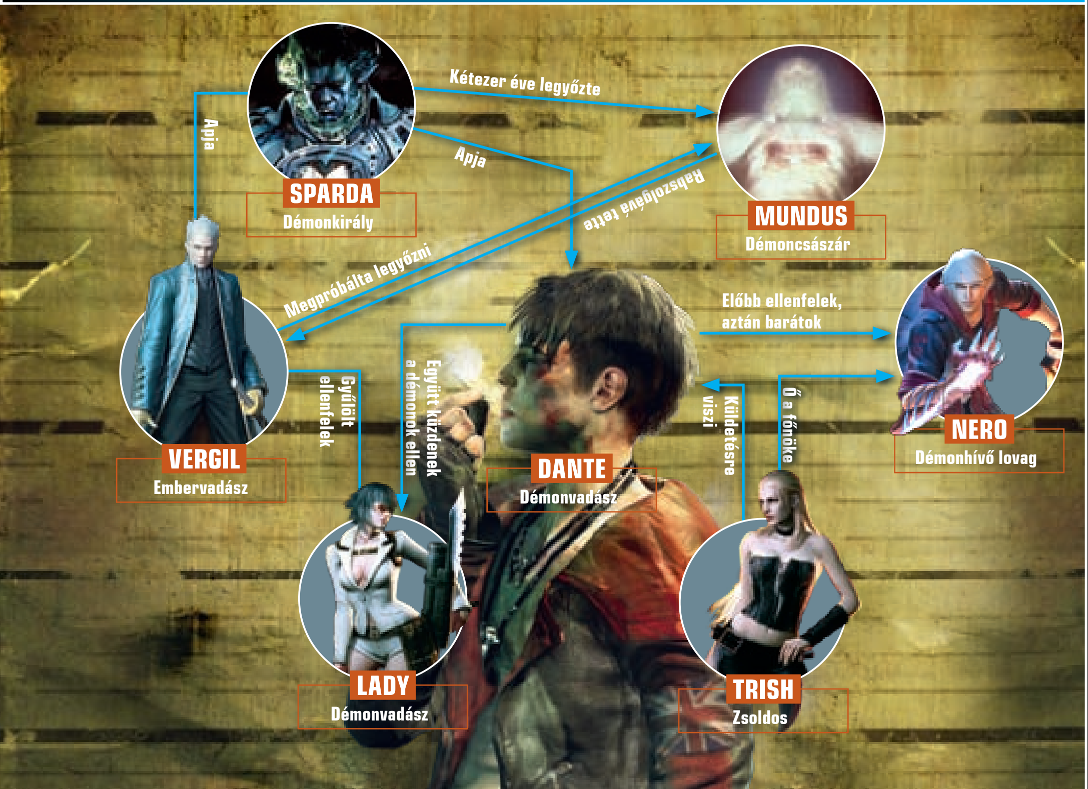
A TÜRELEM NEM A NÉP ERŐSSÉGE

Mint az a fentiekből is valószínűleg kitűnt, a játékmenetről sok információ nincs, a Capcom és a Ninja Theory inkább arra koncentrált, hogy a sok ember számára heresokkolással felérő Dante-bemutatóval felkeltsék az érdeklődést a játék iránt. Ez mindenféleképpen sikerült is, és azon kevesek, akik túl tudják tenni magukat a valóban visszataszító főhős kinézetén, valószínűleg egy jó játékot kapnak majd. A nagy kérdés persze az, hogy mikor: erre nézve még célzást sem láttunk, de talán nem tévedünk nagyot, ha legkorábbi dátumként a jövő év legvégét jelöljük meg, de sajnos a 2012 első felét sem tartjuk kizártnak.

Több helyen is felvetették, hogy a nagy felháborodás miatt esetleg kicsit visszaalakítják Dantét a megszokottabb stílusba, de mi ennek nem adunk nagy esélyt. Még akkor sem, ha ugyanez esett meg nemrégiben az InFamous 2 főhősével – a rajongók gyűlölték az új kinézetet kapott fickót, és emiatt pár hét alatt megszületett a döntés: visszahozták a régi karaktert. Itt azonban nem erről van szó, hisz a Capcom kicsit megalománnak tűnő hozzáállása szerint a kétéves DMC4 a maga 2,7 millió eladott példányával alulteljesítő volt, és az új résszel a minimum célkitűzés a négymilliós eladás. Ez természetesen azzal is jár, hogy nem – csak – az eddigi vásárlókra kell építeni, hanem új bázist kell keresni. A logika pedig éppen ez: az új stílus új rajongókat hoz majd, és mivel ez a vampirizált Justin Bieber stílus nagyon menő, hát ebbe az irányba mennek el.

Kérdéses, hogy mindez hogy érinti majd a rajongókat, de van egy olyan érzésünk, hogy ha a játékmenettel nem lesz baj (és mivel az eddigi összes DMC-n magas beosztásban dolgozó – senior designer, game director, producer – Hideaki Itsuno felügyeli a dolgokat, erre fogadnánk is), akkor a legtöbben megbocsátják majd a dolgot. Ráadásul ott van a hivatalosan még be nem jelentett, de a Capcomtól ma már teljes joggal elvárt PC-s verzió, amit minden bizonnyal a megjelenést követő órákban modolnak úgy meg, hogy a képernyőn ne valami beesett mellű nyiszta dög, hanem egy elképesztően tökös csávó ugráljon!

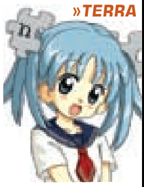
KIRÁLYDRÁMA DÉMONFÖLDÖN



www.pcguru.hu/2023

» Az első információk kiszivárgásakor egy emberként hördült fel a teljes rajongóbázis –azonban a Capcom pont ezt szeretné: nagy balhé, nagy hírverés.

»TERRA



PRO
Bár a külsőségek ilyen mérvű változtatása sokkoló, azért a fejlesztők tudják, mit csinálnak.

KONTRA
Reméljük, hogy nem egy oltári bukta első felvonását látjuk.

OPERATION FLASHPOINT RED RIVER

KÉTSZER UGYANABBA A FOLYÓBA?

[ÍRTA TYLER] **A taktikai shooterektől egyre inkább eltávolodik az Operation Flashpoint: a házon kívül készült (nem hivatalos) előzmény kőkemény katonai szimuláció volt, ám a jövőre megjelenő Red River már a keményebb akciójátékok felé kacsingat. Balhé Tádzsikisztánban, burjánzó nemzetközi konfliktusokkal.**

ADATOK

KIADÓ
Codemasters

FEJLESZTŐ
Codemasters

MŰFAJ
FPS

MEGJELENÉS
2011

KÉSZÜLTSÉGI SZINT
70%

STÍLUSMINTA

Operation Flashpoint: Dragon Rising
2009 (CODEMASTERS)

Battlefield: Bad Company 2
2009 (EA)

A folytatás folytatását alapértelmezés szerint harmadik résznek nevezzük, a Codemasters azonban másként gondolja: az Operation Flashpoint: Red River ugyanis a tavaly megjelent Dragon Rising folytatása lesz. Bővített kiadás, felhizlalt, dobozos DLC, legyinthetnénk – ugyanakkor a tervezett radikális átalakítások már feszegetik azokat a kereteket, amibe egy vaskos bővítmény még beleférne. Az új epizód ugyanis más csapásirányt követ, mint az eddigi részek, így az Operation Flashpointra nyugodtan gondolhatunk trilógiaként – még akkor is, ha a Codemasters játéka a Bohemia Interactive 2001-es taktikai shooterének csupán a nevét örökítette tovább.

HŐSEINK KITALÁLT SZEMÉLYEK

A Codemasters viszont a vásárlói visszajelzésekre gondol. „A játékot megvásárlók kilencven százalékának nagyon tetszett a játék, noha kissé bonyolultnak és nehéznek találták – a véleményezőknek csupán tíz százaléka gondolta úgy, hogy lehetett volna nehezebb is. A milliós eladásokra való tekintettel úgy döntöttünk, hogy a játékot az említett kilencven százalék ízlésének megfelelőre formáljuk" – ecseteli az új rész mögötti koncepciót Sion Lenton, a stúdió kreatív igazgatója. Az élethűségi faktor tehát szigorúan monoton csökken, gondolhatjuk, közben pedig eszünkbe jut, hogy a Codemastersnek azért mégis több esze van, mint a fővárosi önkormányzat képviselőinek, akik kéttucatnyi lakos nyugodalmas éjszakáját állították szembe több ezer szórakozni vágyó fizetővendég szükségleteivel. A könnyedebb megközelítés eredményeként a Red River inkább háborús játék lesz, mint háborús szimuláció – a Medal of Honor és a Call of Duty népszerűségét tekintve ez nem rossz csere.

GÉPPUSKÁS
Komoly tűzerejével akár egymaga képes felvenni a harcot komolyabb erő ellen

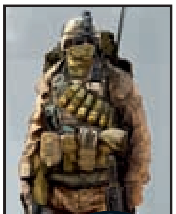
Lenton nem is leplezi az inspirációs forrást. „Kiemelt figyelmet fordítottunk arra, hogy a korai pályák a Call of Dutyk és a Battlefield Bad Companyk kezdő helyszíneire emlékeztessenek, mert ez nem idegeníti el a játékosokat" – mondja. A fiktív háborús zóna helyett ezúttal valós helyszínt választottak: a Red River cselekménye a kockázatos légi tranzitútvonalairól, valamint pikáns kecskepörköltjéről híres Tádzsikisztánban bonyolódik. A történet ennek ellenére fikció, még akkor is, ha a megvalósulás geopolitikai esélye valósnak tűnik: az országot többek között Afganisztán és Kína határolja, így az ellenfeleink is az említett nációk soraiból kerülnek majd ki. A konfliktus kétszáz kilométernyi utazást ölel fel, ezalatt pedig a hegyekben zajló csatározásból éppúgy kivehetjük majd a részünket, mint a városi hadviselésből: előbbi esetben az afgán ellenállók, utóbbiban pedig a kínaiak keserítik meg az életünket. A Pamír-hegységben tomboló konfliktus és az afgánok jelenléte a VHS-korszakban nevelkedett generációnak nyilván a Rambo 3-at juttatja az eszébe, Lenton viszont a Jarheadet és a Hurt Lockert emlegeti mint filmes referenciákat; azt is fontosnak tartja kiemelni, hogy a szereplők egymás közti kommunikációjával is emberibb, átélhetőbb atmoszférát próbálnak teremteni.

AZ EGYEZÉS KIZÁRÓLAG A VÉLETLEN MŰVE

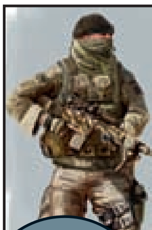
Noha a B-filmek moralizálása és a korszerű akciójátékok felhasználható elemei jelentős szerephez jutnak, a játék karakterességén igyekeznek minél kisebb csorbát ütni. Amenynyire a keret engedi, a Red River még mindig inkább az élethű hadviselés felé tapogatózik, mint az esztelen hentelés irányába; erre

utal a fegyverek kialakítása is. Az elérhető eszközök nem finomhangolt, gyári állapotban lesznek begyűjthetők: kopottak, elhasználódottak, így az ezzel küzdő ellenfeleinknek – és nekünk is – meg kell birkóznunk a lestrapált fegyverek pontatlanságával. A pixelpontos fejlövéseket tehát nyugodtan elfelejthetjük, ahogy a harminc kilométeres látótávolságot is; az élethűség azonban nem fog a dinamizmus rovására menni, csak egy kis bizonytalanságérzetet csempész majd az egyébként feszes és izgalmas játékmenetbe. Ezt a feszességet pedig a pályatervezés biztosítja: a Red River jóval kötöttebb, koncentráltabb élményt biztosít, mint az eddigi epizódok – ezt sokan korlátozásként élhetik meg, viszont kétségtelen, hogy az interaktív történetmeséléshez ez a struktúra jobban illeszkedik.

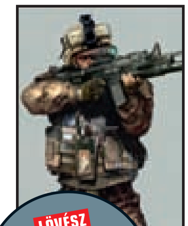
A játszható karakterekben csupán az alapfegyverként szorongatott M4A1-es gépfegyver a közös pont; mindannyiuknak megvan a testre szabott szerepe. A négyféle kaszt a snipert, a lövészt, az utászt és az automata fegyverrel küzdő kommandóst foglalja magába, megnevezésük pedig rögtön rá is világít, hogy kivel milyen területen érhetünk el sikereket. Az együttműködésük a játék egyik kulcseleme lesz, függetlenül attól, hogy egyjátékos módban vagy csapatban küzdve harcolunk. És ha már itt tartunk: az Operation Flashpoint játékok kulcseleme, a multiplayer itt igazságtalannak tűnő korlátozáson esik át. A Red River ugyanis csak és kizárólag kooperatív játékmódot kínál fel – a négy kasztnak megfelelően négy játékossal. Elképzelhető, hogy a fejlesztési idő csupán ennek a kidolgozására és balanszolására elegendő (sőt, valószínű, hogy ez is fontos szempont), ugyanakkor Lenton inspirációs forrásokat és morális aggályokat nevez meg kiváltó okként.



GRÁNÁTOS
Jobban beásott célok ellen jöhet kivételesen jól egy 40 mm-es gránát



MESTERLÖVÉSZ
A precíziós harceszköz, a harctér svájci órája – egyet üt, de azt pontosan



LÖVÉSZ
Sokoldalú alapember, az általános feladatokat egy pillanat alatt oldja meg

A versenytársak nyújtotta kihívásnak megfelelően most is valamiféle arabok ellen kell majd felvennünk a harcot

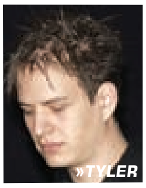
A kooperatív mód előtérbe helyezésének oka: a Left 4 Dead. Lenton bevallása szerint a Valve játéka a csapat legnagyobb kedvencének számít, az együttműködésre és a taktikus játékra késztető zombihentelés a maga esztelenségében is komoly összjátékra késztet – egy háborús zónában a dinamikának és az odafigyelésnek ez a keveréke igenis működőképesnek bizonyulhat. A morális kérdés pedig a Medal of Honort övező botrányok kapcsán kerül szóba. „Elég nyugtalanítónak tartom a Medal of Honor esetét. Nem vagyok róla meggyőződve, hogy tálib katonaként akarok amerikaiakat ölni – elmélkedik Lenton, aki már korábban is fejtegetésbe bonyolódott annak kapcsán, hogy a játéknak etikusnak kell lennie. – Nemrég meghalt két brit katona, az egyik itt dolgozó lány unokaöccsét pedig egy robbanószerkezet tépte szét néhány hónapja. Ezek után nem lenne helyénvaló ezt feszegetni – ez egy jelenleg is zajló konfliktus, amit tiszteletben kell tartani."

A FELNŐTT KOROSZTÁLYNAK AJÁNLJUK

Ettől függetlenül ne számítsunk agyaggalamb-lövészetre: a Red River a réven elveszti az élethűséget, a vámon azonban töménytelen brutalitást nyer. Az új epizód a legagresszívabb, legkeményebb Operation Flashpoint játék lesz; hiába, a szétloccsanó koponya hatékonyabbnak bizonyul az erőszak ábrázolásában, mint a lövedékek milliméterre kiszámolt röppályája. És számításigényesebb folyamat is, ezért az új epizódot alaposan feltuningolt grafikus motor hajtja meg. Ennek teljesítményéről sokat elárul, hogy pletykaszinten még az Xbox 360-as verzió szanálását is rebesgették (igaz, ennek ellentmond, hogy a játékot először az OXM hasábjain mutatták be). A játékmenet és a technológia finomítására még van idő a jövő évben esedékes megjelenésig – a minőséggel kapcsolatban nincsenek is fenntartásaink, viszont a várható siker a piac telítettsége miatt legalábbis megkérdőjelezhető.

www.pcguru.hu/1990

» Kifejezetten izgalmasnak tűnő irányváltási kísérlet a Codemasterstől, ígéretes elképzelésekkel, de meglehetősen kétes végkimenetellel.



»TYLER

PRO	KONTRA
A megkopott élethűséget koncentrált formában áramló dinamizmussal pótolják.	Kérdés, hogy labdába rúghat-e majd a jelenlegi nagyágyúk mellett.

ÁLOM ÉS VALÓSÁG

Mielőtt a kedves olvasó elolvadna a gyönyörűségtől a csodásan festő képek láttán, felhívnánk a figyelmét, hogy a Codemasters továbbra sem a játékból ollózott képekkel próbál elkábítani. A DiRT 2 vagy a Dragon Rising esetében sem valódi screenshotokat láthattunk a játék megjelenése előtt, és most sincs ez másként: ezek csak target renderek, vagyis a fejlesztők által készített látványtervek. A stílus persze ezek alapján is vonzónak látszik, viszont a csalódás elkerülése érdekében érdemes megjegyezni, hogy a végleges játék minden bizonnyal egy kategóriával szolidabban fog festeni.

PÁROSBAN A VÁROSBAN, TŐRREL ÉS PISZTOLLYAL

ASSASSIN'S CREED

BROTHERHOOD MULTIPLAYER BÉTA

[ÍRTA W] **Nem harmadik rész, mégis annak beillő újításokat hoz a Brotherhood: a generáció más sorstársaihoz hasonlóan végül mégis enged a nyomásnak az Assassin's Creed, és megpróbálkozik a multiplayerrel. Sikeresen?**

ADATOK

KIADÓ
Ubisoft

FEJLESZTŐ
Ubisoft Montreal

MŰFAJ
TPS

MEGJELENÉS
2011. Q1

KÉSZÜLTSÉGI SZINT
85%

STÍLUSMINTA

Assassin's Creed
2008 (UBISOFT)

Nulla-négy-kettőspont-huszonöt. Nem perc, hanem másodperc: ennyi kell ahhoz, hogy megtaláld a célpontod, végignézve, amint az épp elmetszi valaki nyakát, kivárva a megfelelő pillanatot, hogy te is ezt tedd vele, közben nem látva azt, hogy valaki pontosan ugyanezt teszi – veled, a hátad mögött. Négy halál négy másodperc huszonöt tizedmásodperc alatt. Ha végignézed ezt a jelenetet, elmorfondírozol azon, hogy van-e még olyan akciójáték, amely ilyen pörgős meccseket kínál – de még mielőtt a gondolatmenet végére jutnál, talán gyorsan felfogod, hogy nem, ez egyedi eset volt. A Brotherhood se nem ennyire pörgős, se nem ennyire teátrális. Kiszámíthatatlan? Többé-kevésbé igen. Gyors? Bizonyos szempontból. Agyatlan? A legkevésbé sem.

KILÓG A SORBÓL

Lehetne persze úgy is közelíteni hozzá – lehet benne folyamatosan futni, nem törődve senkivel és semmivel, csak és kizárólag a célpontra koncentrálva. De ha futsz, akkor általában gyorsan meghalsz. Nem azért, mert kifáradsz, és meg kell állnod egy kis szusszanásnyi pihenőért, hanem azért, mert így nemcsak a bérgyilkosokat köpöd arcon, de alá is írod az életed végét jelző papirost is – a nyaki artériádból kiszisszenő véreddel. Mert a Brotherhodd multiplayerje pontosan olyan, amilyennek lennie kellene: kissé lassú, kissé döcögős, és szinte teljesen más, mint amit eddig láttál. És ez elsősorban annak köszönhető, hogy olyan emberek csinálják, akik tudják, hogy egy ennyire túltelített multiplayer szegmensben csak és kizárólag akkor van esélye bárkinek is a túlélésre, ha fel tud mutatni valami egyediséget. A nagy kérdés persze: van-e szükség online módra egy egyértelműen a történet köré épített játék esetében? Ha így működik, mint a Brotherhood, akkor többé-kevésbé van. Mert a Brotherhood multiplayerje jó – gyakorlatilag az egyszemélyes módot viszi tovább egy szűk, kis területre, annak teljes kelléktárával. Vagyis elsősorban itt is lopakodni fogsz: éppúgy elbújhatsz a tömegben, mint ahogy fejest ugorhatsz egy szénakazalba, vagy teljes nyugodtsággal lehuppanhatsz egy padra. A csavar: a többiek is ezt csinálják.

Stílusteremtő újítás, vagy csak izzadságszagú erőlködés? A bétateszt alapján még bármi lehet a dologból...

A különböző kasztok mindegyike képes nyugodt járókelőből halálosztó gyilkológéppé változni egy pillanat alatt – emiatt aztán nem ritka, hogy pár másodperc alatt mindenki halott, aki a képernyőn van...

Az átlagosan hat főt megmozgató Wanted az itteni deathmatch: mindenki egymás ellen – de egyedi felosztásban. A Brotherhood alapelve az, hogy csak az ölhető meg, akire a szerződés utal. Ha nem játékos karakter vagy nem a célpont kerül a tőr végére, törlődik a szerződés, és bukik vele együtt a megszerezhető pont is. A trükk: ez a szabály

Érdemes beleolvadni a tömegbe – az első gyanús mozdulatunk egyben az utolsó is lehet…

mindenkire igaz, vagyis nemcsak te vadászol valakire, de közben valaki téged is követ. Farkasnak farkasa, bérgyilkos bérgyilkosa. Ha esztelenül szaladgálsz, és frontális támadásba kezdesz, akkor nemcsak azt kockáztatod, hogy a célpontod hamar menekülőre fogja, hanem azt is, hogy valaki azonnal kiszúr és gyorsan eltesz láb alól. Így ha élni akarsz, te leszel a reneszánsz kaméleon: vagy ideiglenesen skint váltasz (az egyik képesség), vagy beleolvadsz a tömegbe. Lassan, komótosan sétálsz, megpróbálsz az ugyanolyan ruhát viselő NPC-k közé rejtőzni, megállsz, vagy úgy teszel, mintha te is egy gép által irányított karakter lennél, kivárva a megfelelő pillanatot a támadásra. Ez elsőre talán nem is tűnik annyira izgalmasnak, és kell is hozzá egy kritikus fontosságú alapfeltétel (az értelmes játékosok), ami nem feltétlenül jön mindig össze. Amikor viszont működik, akkor nagyon intenzív és nagyon más tud lenni.

JÓ HELYRŐL LOPNI

Más, de ismerős, a Brotherood lehet, hogy a multiplayer terén nemigen hasonlítható a többi versenyzőhöz, de a tulajdonságait nézve egyértelmű, hogy a Ubisoft alaposan átvizsgálta a mezőnyt, és átemelt mindent, ami csak kellhet – például a Call of Dutyból ismerős fejlődési rendszert. Az itteni szintlépés három kategóriát ismer: perkeket, streakeket és képességeket. A képességek aktívak, csak egyszer használhatóak, és utána eltart vagy másfél percig, míg újra elő lehet őket venni. Ilyen lehet például az aktuális ruha leklónozása: az NPC-k pontosan ugyanazokat a skineket használják, mint a játékosok, pont azért, hogy el lehessen vegyülni köztük. A perkek ezeket viszik tovább, olyan extrákat nyújtva, mint a jobb, kifinomultabb érzékelés. A streak pedig az, ami: adott számú halál

TÖRTÉNET SZERINT

Hiszed vagy sem, de a Brotherhood multijának még története is van: te, a játékos kiképzés alatt álló modern templomos lovag vagy, aki az Abstergo épületében, a virtuális térben tanulod épp a hangtalan gyilkolás művészetét. Éppen ezért nemcsak a második részből, de az elsőből is várhatók pályák, hiszen a virtualitás nem ismer korlátokat. Na jó, a Star Trek és a Mátrix példájából okulva ez még vissza is üthet, hiszen senki sem örülne annak, ha a képzelet hirtelen valósággá válna…

vagy gyilkolás után megnyíló bónuszfröccsök, amik mind a jó, mind a rossz teljesítményt jutalmazzák. Olyan nagy eltérés a karakterek között viszont egyáltalán nincs, annak ellenére sem, hogy szintből több tucat van. Képességből és perkből nincs túl sok, így itt inkább a reflexek és a türelem győzedelmeskedik, semmint egy kiegyensúlyozatlan kombináció. Ez pedig valamennyire a játékmódokra is igaz, mert a deathmatch csapatalapú variációján túl olyan nagy változatosság e téren sem tapasztalható. Igaz, ez egyáltalán nem akkora probléma, mint például a rögzített szabályokhoz és scriptekhez ragaszkodó Kane and Lynch esetében – mert lehet, hogy kicsi a játéktér, és útvonalból is kevés van, de a rejtőzködés és az álcázás miatt szinte teljesen kiszámíthatatlan, hogy mikor és mi is fog történni.

NEM MINDEN PAPSAJT

Belerázódni éppen ezért rendkívül könnyű, a szabályok egyszerűek, a pályák gyorsan megismerhetőek. Csakhogy akadály akad, és elsősorban nem is maguk a játékosok vagy a rendszer mélysége, hanem a milyensége a probléma. A lopakodást segítő vagy az üldözöttségi fázist mutató kijelzők ugyan egyértelműek, de a célpont megtalálása és követése már cseppet sem az. Nagyon nehéz szemmel tartani bárkit is, és a manuális befogás sem egyszerű, ami igazán akkor jelent majd problémát, ha sikerül megfelelő, gyilkolótávolságba jutni: ekkor jön elő az, hogy az Assassin's Creed irányítása egy az egyben átemelve multiplayerben már nem annyira jó. Mert lehet, hogy a kontextusérzékeny gombnyomkodás magányosan egyszerű és hasznos, a pörgős multiban viszont inkább problémás – a kijelölés előszeretettel ugrik egyet arrébb

arról, akit valójában el is kéne tenni láb alól, ami nemcsak azonnali küldetéselbukást és pontlevonást jelent, de az álca megtörését is. Hiába lopakodna az ember, hiába érezné magár bérgyilkosnak: ha önhibáján kívül rossz időben klikkel, csak a saját vesztét okozza.

Igaz, ezen és a béta más, súlyos technikai hiányosságain (a folyamatos és kiszámíthatatlan fagyáson, az el-eltűnő kijelzőkön) még a tesztidőszak lezárását követően volt idő javítani, de csak az idő a megmondhatója annak, hogy mekkora sikerrel. Kétségkívül ötletes a Brotherhood multija, de minden a kiadás utáni támogatáson múlik. Azon, hogy a jelenleg nem túl mély fejlődés a később szinteket megnyitva milyen újdonságokat tud felmutatni, hogy a pályakínálat mennyire lesz gazdag és változatos, és legfőképp hogy megjelenik-e az a közösség, aki a szabályokat betartva, a Brotherhood szellemiségéhez igazodva játszik. Gyilkolni bárki tud: csendben és láthatatlanul viszont csak nagyon kevesen.

www.pcguru.hu/1921

» Látatlanban senki sem tudta, hogyan is lehet átültetni multiplayerbe az Assassin's Creedeet, a Brotherhood kipróbálása után viszont egyértelmű lesz, hogy csak így működhet a dolog!

PRO
Amikor minden összejön, akkor teljesen kiszámíthatatlan és hajmeresztően izgalmas tud lenni.

KONTRA
Sokszor kaotikus, suta, és jelenleg még nem annyira mély, hogy egy hónap után is izgalmas legyen.

A bolgár lovagregény

The First Templar

[ÍRTA JOHNBART]

Rájár a rúd a templomosokra: a da Vinci Kódban jól leégtek, a Deux Exben nem tudták megszerezni a világuralmat, az aszaszinok pedig halomra kaszabolták mindannyiukat. Most végre revansot vehetnek!

A helyzet az, hogy kissé zavarban érzem magam, mivel egész mostanáig igen szegényes ismeretekkel rendelkeztem a bolgár játékiparról, rövid kutakodás után azonban kiderült, hogy a fura cirill betűk és a Rózsák Völgyének hazája számtalan tehetséges fejlesztőcsapatnak ad otthont. Ezek egyike a Haemimont Games, akik a nyelvtörő cégnév mellett főleg kellemesen sikerült stratégiai játékaik okán ismertek: az Imperium Romanum magazinunk DVD-mellékletén is felbukkant, a Tropico 3 pedig a szaksajtó színe-virága szerint méltó folytatása lett az első résznek. Ilyen előtörténet mellett nem csoda, ha mindenki felvonta a szemöldökét, mikor kiderült: a csapat egyelőre pihenteti a stratégiai témát, és helyette egy kőkemény akció-RPG fejlesztésébe fog, mely egy idáig erősen nélkülözött csoportosulást, a templomos lovagokat állítja a középpontba…

ADATOK

KIADÓ
Kalypso Entertainment

FEJLESZTŐ
Haemiont Games

MŰFAJ
FPS

MEGJELENÉS
2011. Q1

KÉSZÜLTSÉGI SZINT
80%

STÍLUSMINTA

Assassin's Creed
2008 (UBISOFT)

ASZASZINOK? UGYAN MÁR…

Bizony, a The First Templar a bevezetőben is említett negatív szerepek után végre lehetőséget ad a fentebb említett csapatnak a szépítésre, ami minden bizonnyal üdítően hat az őket ipari mennyiségben vágóhídra küldő, összeesküvés-elméletekkel operáló termékek sora után, ez azonban önmagában még nem elég egy kétoldalas előzeteshez, lássuk hát, pontosan mit is ígérnek a szófiai stúdió szoftvermunkásai! A cég korábbi stratégiáihoz hűen az alapokat ismét egy valós történelmi korszak szolgáltatja, ezúttal a XIII. század végének Európája kerül terítékre. Aki odafigyelt töriórán, tudja, hogy igencsak kaotikus időszakról van szó: az Inkvizíció ereje teljében van, a Jeruzsálem felszabadítására küldött keresztes seregek sorra elvéreznek, így egyre jobban kiszorulnak a Közel-Keletről; a katolikus egyház és a templomos lovagrendek között egyre inkább kiéleződik a viszony; végezetül pedig, szégyent hozva a rendekre, a lovagok egy jelentős része, letérve a krisztusi tanítás útjáról, szimpla útonállóvá degradálódva szívja a lakosság vérét. Eme mozgalmas időszakba csöppen a játék főhőse, egy becsületes francia lovag, aki (és itt válik a sztori fikcióvá) nem kisebb célt tűz maga elé, mint a legendás Szent Grál felkutatását – egy ereklye megszerzését, melyre rajta kívül az

Inkvizíciónak, iszlám harcosoknak, más templomosoknak és persze rablóknak, orgyilkosoknak is fáj a foguk. Kutatásunk során nagyjából húsz helyszínen fordulhatunk meg (vagy fel), utunk az angol erdőségektől Cipruson át egész a közel-keleti Akkóig vezet, mire végül pár tucat csavar, árulás, meg néhány hektoliternyi vér kiontása után pontot teszünk a rejtély végére, és kiderítjük, tényleg létezik-e a Szent Grál, és ha igen, valóban halhatatlanságot ad-e birtokosának.

A NYERŐ PÁROS

Nem véletlen a többes szám a sztori ismertetésénél, kalandunk során ugyanis nem egyedül kell kardélre hányni a ránk törőket: a mai multiorientált tendenciáknak megfelelően a TFT is erősen a többjátékos élményre alapoz, így a sztorimód egyúttal a játék kooperatív módja is. Kutatásunk során sosem leszünk egyedül, egy állandó társ lesz segítségünkre, akit alapból az MI igyekszik több-kevesebb sikerrel a nyomunkban tartani (ekkor játék közben szabadon válthatunk a két karakter között), a L4D-sorozathoz hasonlóan azonban a helyüket bármikor átveheti egy emberi játékos is. Névtelen lovagunk mellett egyelőre két további karakter ismert: pár küldetésben főhősünk mentora, egy hasonlóan hentesinas-kvalitású lovag lesz segítségünkre, a kampány javarészében azonban egy eretnekséggel vádolt fiatal nemeslány szórja oldalunkon a nyilakat, és vágja át a mit sem sejtő gazemberek torkát. A leírtakból gondolom, sejthető, hogy a két karakter két eltérő játékstílust jelent: míg templomos igazságosztónk igen erősen adja és kapja a pofonokat, addig a hölgyválasz inkább a távolsági, illetve körmönfontabb megoldásokat kedveli.

Még csak épülnek a nagy várak, de már most sejteni lehet: nem lesz egyszerű bevenni őket

A piacon szinte mindent megtalálsz majd, amit pénzért meg lehet venni

A keresztesek mindennapjaiban hatalmas szerepet játszott a vallás, így a játékból is nehéz lenne kihagyni ezt a vonulatot

Bár a taktika eltérő, a szabályok azonosak: bármelyik karaktert is irányítjuk, a középpontban a harc áll, amely alapjában véve a „klasszikus” hack’n’slasheknek megfelelően kerül kidolgozásra: harci és védelmi mozdulatok sora áll rendelkezésünkre, melyeket megfelelő sorrendben és időben használva hatásos kombókba fűzhetünk, a kiosztott sebzésért pedig ún. fanatizmuspontokat kapunk: ha az azokat jelképező ikonok feltöltődnek, karakterünk egy speckós tömegoszlató manővert hajthat végre. Nem véletlen az RPG-vonulat említése sem a stílusmintánál, karakterünk felszerelését és képességeit természetesen továbbfejleszthetjük, ehhez a pályán elszórt, pergameneket tartalmazó kincsesládák, valamint egy kereszt alakú fejlődési fa áll rendelkezésünkre, amelyen négy irányba specializálódhatunk (valószínűleg a normál közelharci, távolsági, támogatói és passzív képességek lesznek a fő csapásvonalak). Ez eddig szép és jó, de igazából semmi különös nincs benne, mindez alap a műfajban induló címeknél, különlegesebbnek egyedül csak a kooperatív képességek tűnnek: amellett, hogy a kampány során sokszor botlunk olyan ügyességi és logikai feladatokba, amit csak együttesen tudunk megoldani, a harc során is lehetőségünk lesz ún. „páros képességekkel” aprítani ellenfeleinket: ilyen pl. a Grab, amikor egyikőnk megragadja ellenlábasunkat, társunk pedig egy jól irányzott hasba szúrással ártalmatlanítja a mozgásképtelenné tett gonosztevőt.

FIKCIÓ ÉS VALÓSÁG

Bár a játék története a fejlesztők elmondása szerint teljesen a képzelet szüleménye, a valós történelmi háttér okán jó pár létező elem is bekerült a programba. Ezek közül minden bizonnyal a hősünk életére törő valós történelmi személyiségek szerepeltetése a legpoénosabb: a játékosok többek között IV. Fülöp francia király orra alá is borsot törnek majd – de hogy vajon kardélre is hányhatjuk-e, csak attól függ, mennyire pirulnának el a fejlesztők a történelem ilyetén arcátlan átszabásán... a játékvilágban amúgy sem szokatlan az ilyen félvalóságos szálak szerepeltetése, elég csak az Assassin’s Creedre gondolni, ott is rengeteg olyan elemet találunk, ami akár a valóság része is lehetne, mégis inkább csak hihető történelmi mese.

KÉPES KÓDEX

A játékot a Tropico 3 motorja kelti életre, amit természetesen a megváltozott perspektíva tükrében alaposan kipofoztak – a GamesComon bemutatott változat azonban még meglehetősen sovány vizuális kvalitásokkal bírt, kidolgozatlan modellek és elnagyolt textúrák „díszítették” a pályák zömét (bár a 2011 eleji megjelenésig még van pár hónap, szóval lehet rajta valamelyest csiszolni). A besaccolható költségvetés okán igazából nem is lenne igazságos ezen a téren fogást keresni a programon, technikai fronton inkább a mesterséges intelligencia és az irányítás a fajsúlyosabb tényező, egy erősen kooperatív hack’n’slashnél ugyanis mind a rongy MI, mind a nyögvenyelős irányítás gyorsan, de elegánsan padlóra küldheti a máskülönben teljesen korrektnek ígérkező középkori hitvitát.

Igen, korrekt – ez a legmegfelelőbb szó, amit a sajtóanyagok alapján a The First Templarra aggathatok. Semmi olyan nincs benne, ami alapján epekedve várnám a programot, egy jó kooperatív darabolásra azonban mindig vevő vagyok – ha nem rontják el az MI-t és a harcrendszert, akkor a hack’n’slash műfaj könnyen egy új, kellemes, csak épp a szokottnál kooperatívabb címmel gazdagodhat 2011 elején. Egy korrekt címmel.

JohnBarg

A Haemimont akció-RPG-s debütálása kellemes kardos-hentelős szórakozásnak tűnik – már ha nem fogják máglyán elégetni a borzalmas AI és/vagy a nehézkes harcrendszer miatt.

PRO	KONTRA
Valós történelmi háttér, csapatmunka, koop-mód, élvezetes harcok.	Rossz AI, nehézkes a harcrendszer és fejlődési fa...

IDE VELED, RÉGI KARDUNK!

DOSBOX-ALAPOK KEZDŐKNEK

[ÍRTA **SZATI**] **Tizenöt éve még épp csak elkezdték tanítani a DOS alapjait, ma viszont egy rég elfeledett titkos tan a DIR, a CD meg a COPY művészete – pedig milyen jól jönne ez a régi klasszikusokhoz...**

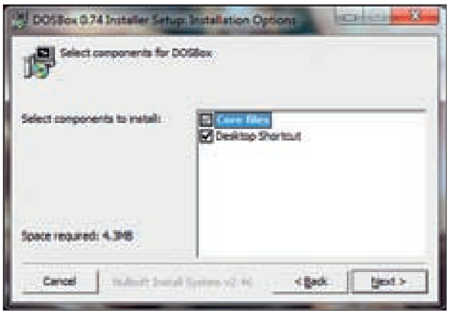
LINKEK

DOSBox 0.76 Installer
bit.ly/auAmm5

D-Fend Reloaded grafikus alkalmazás
bit.ly/c5qDex

D-Fend Reloaded előgenerált profilok
bit.ly/aSICTo

Majdnem minden számban javasoljuk az olvasóknak, hogy ha igazán jót akarnak magukak, akkor vegyék a nyakukba az internetet, és keressenek néhány olyan oldalt, ahonnan legálisan és ingyenesen letölthetővé váltak az elmúlt évtized olyan nagy klasszikusai, mint a Flashback, az Another World, a Pinball Fantasies vagy épp a Cannon Fodder és az Elite. Ha hajlandóak vagyunk lemondani a manapság megszokott grafikai orgazmusról, és ha felkészülünk arra, hogy az évtizedekkel ezelőtti játékokban még nem komplett idiótaként kezelték a játékost, hatalmas csodákkal ültethetjük tele lelkünk kis virágoskertjét. Az egyetlen probléma, hogy manapság már csak kevesen veszik a fáradságot a DOS nevű ősi operációs rendszer alapjainak elsajátítására, pedig ez alapszinten mindenképpen kell majd, ha a 80-as és 90-es évek legnagyobbjaival szeretnénk szórakozni. Persze nem kell megijedni, a lenti útmutatóval seperc alatt profi felhasználóvá válhat bárki, ha a DOS-ban nem is, a DOSBoxban, a régi játékok futtatására kitalált keretprogramban mindenképp – és ez már elég is lesz.

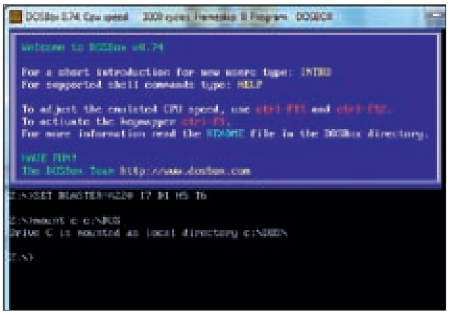


1 VÉGY EGY FRISS TELEPÍTŐT, ÉS TEDD A TÁLBA

Windows 7 és Vista alatt meglehetősen körülményes a régi, DOS-t igénylő játékok futtatása, de azért az XP-s kompatibilitás sem ünnepi felvonulás. Ennek megoldására találták ki okos emberek a DOSBox nevű ingyenes, a DOS és a régi processzorok emulálására képes alkalmazást. A fenti linkek közül az elsőt választva tölthetitek le a szükséges telepítőt, indítsátok el, hagyjatok minden beállítást alapállapoton, majd kattintsatok a Finish gombra a kilépéshez. Az első lépés a tökéletes játékok paradicsoma felé megtéve.

2 A KÉNYELMES KÖRNYEZET KIALAKÍTÁSA

Mielőtt igazán nekilátnánk a DOSBox okozta örömök mértéktelen élvezetének, kell még pár dolog. Az első indítás előtt hozzunk létre egy könyvtárat, ahol majd a cuccainkat tároljuk (később kiderül, milyen nagy mértékben megkönnyíti ez a ténykedésünket). Egy **DOS** elnevezésű mappa meg is felel, ha nincs másodlagos tárolónk, akkor akár a rendszermeghajtó is jó lesz otthonnak (magyarán a **C:**-n állva hozzunk létre az Intézőben egy DOS elnevezésű könyvtárat, mondjuk a jobb klikk/Új/Mappa... mozdulatsor segítségével).

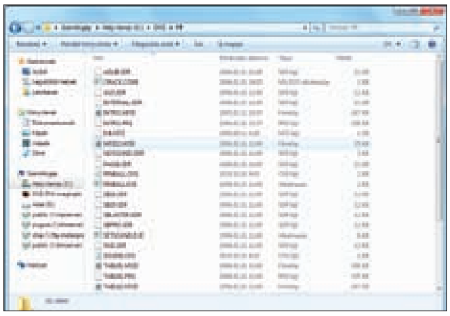


3 AZ ELSŐ ÓVATOS LÉPÉSEK

Itt az ideje, hogy egy dupla kattintással elindítsuk a DOSBoxot magát. Két ablak nyílik majd meg, nekünk az kell, ami a fenti képen is látható, de a másikat sem éri meg bezárni. Ezen a felületen tehát alkalmunk lesz irányítani a programot, leginkább a mount parancs használatával. A mount helyes paraméterezéssel egy virtuális meghajtót hoz létre az általunk megadottak alapján. Az imént készített DOS könyvtárat állítsuk is be a DOSBox belső C meghajtójának, a **mount c C:\dos** parancs begépelésével és az enter lenyomásával.

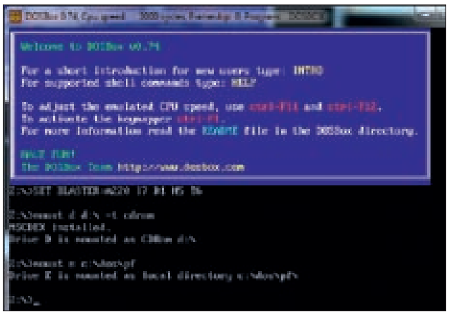
4 CD-S JÁTÉKOK TELEPÍTÉSE

Két módon is előkészítheted azokat a régi játékaidat, amikhez megvan még az eredeti telepítő CD is. Egyrészt bemásolhatod az egész hóbelevancot az imént létrehozott DOS könyvtárba (simán a Windowsban természetesen, nem DOSBoxban!). Másrészt azt is lehet, hogy folyamatosan a géped DVD-meghajtójában tartod a lemezt, és amikor kell, cseréled. Sokan ez utóbbit mondják a jó megoldásnak, mert így nem kell az extra könyvtárak létrehozásával szöszölni. Mi azonban nem ezt javasoljuk.



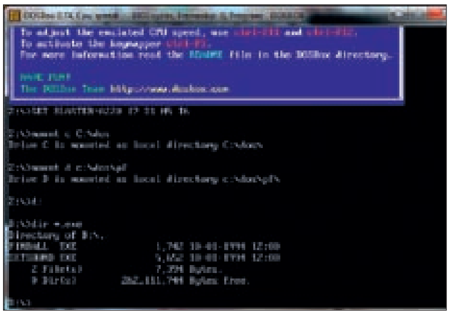
5 SZEREZZ NÉHÁNY JÁTÉKOT

Mivel a cikk alapvetése szerint csupa olyan ember olvassa e sorokat, akik talán még nem is éltek, mikor a Duke Nukem 3D siker volt, mondunk jobbat a négyes lépésnél: menjetek fel az abandonia.com-ra, és töltsétek le mindazt, ami tetszik, a fájlokat pedig egy 8 karakternél nem hosszabb könyvtárban helyezzétek el, a 2. lépésben létrehozott könyvtár alá. A nyolc karakter fontos, nem nagyon éri meg elszaladni e tekintetben, a DOSBox ugyanis nincs oda az ennél hosszabb nevekért (ahogy annak idején a DOS sem volt).



6 TELEPÍTS 1. LÉPÉS

Ha olyan játékod van, amit nem elég felmásolgatni, akkor telepítened kell, ehhez pedig ismét a mount parancsra lesz szükséged. A DVD-meghajtódban lévő CD felcsatolásához a **mount d X:\ -t cdrom** sort gépeld be, ahol az X a gépedben lévő DVD-meghajtó betűjele, vagyis ha neked a D: vagy E: az optikai drive, akkor az X helyére ezt kell írnod. Ha az 5. lépés szerint másoltál, akkor a mount parancs mögé azt a könyvtárstruktúrát kell írnod, ahová a fájlokat másoltad, például **mount d c:\dos\pf** (ez a Pinball Fantasies könyvtára nálam).

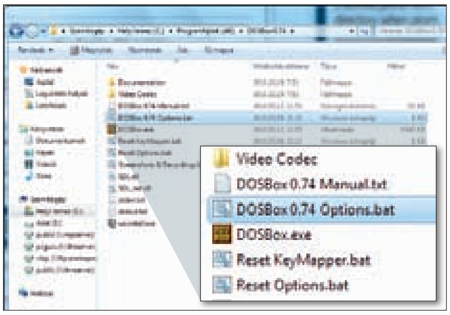


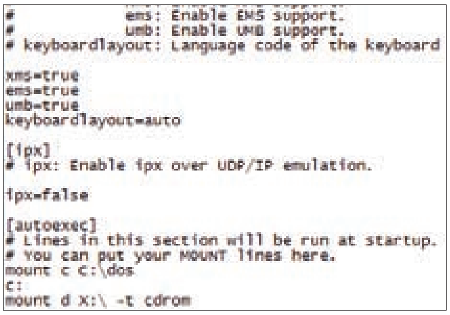
7 TELEPÍTS 2. LÉPÉS

A mount után válts át az új meghajtóra (ez a példában a **D:** parancs beütésével megy majd). A telepítés indítása az **INSTALL** vagy a **SETUP** parancs után indul, ez változó, a legjobb, ha a **DIR *.EXE** paranccsal kilistázol minden futtatható fájlt, és ami leginkább telepítőnek tűnik, azt írod be. Ha minden jól megy, akkor egy szabvány telepítés veszi kezdetét, ez csak külsőségeiben tér el a ma megszokottaktól. Természetesen erre csak akkor van szükség, ha a letöltött játék igényli az installt, van, hogy a sima másolással már el is intéztünk mindent.

8 JÁTSSZ!

Ha minden igaz, most mindenki ott tart, hogy van egy indításra kész játéka, telepítés vagy másolás útján. Az indításhoz ismét a **DIR *.EXE** kell majd, a listában vagy a program nevére utaló fájlneveket keressünk, vagy az olyan egyértelmű dolgokat, mint például **START** vagy **PLAY**. A megfelelőt begépelve és entert nyomva elméletileg el is indul a rég látott kedvenc. Alapértelmezésben nem teljes képernyőn futnak majd a játékok, hiszen ezek többsége 320×240-es felbontás mellett üzemelt, ami pont egyhuszonheted része a FullHD-nak.



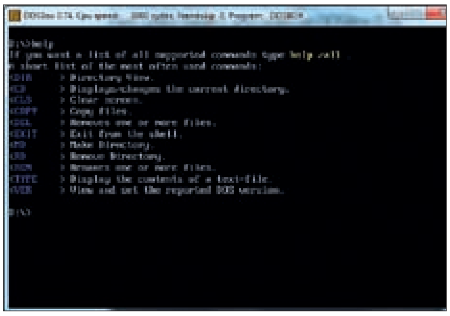


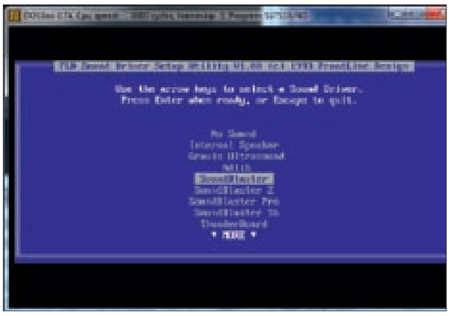
9 A DOSBOX IDOMÍTÁSA

Ha kicsit gyakorolsz, és elkap a gépszíj, valószínűleg hamar megunod, hogy a DOSBox indításakor ugyanazt a pár parancsot mindig be kell gépelned, ami bár gyorsan megvan, mégis meglehetősen unalmas. Szerencsére van megoldás: keresd meg a Dosbox 0.74 könyvtárát a Program Files (újabb Windows esetén Program Files (x86) lesz a nyertes), és indítsd el a DOSBox.074 Options.bat nevű állományt. Görgess a megnyíló konfigurációs szövegfájl legaljára (elég hosszú lesz), amíg meg nem találod az [autoexec] bejegyzést.

10 FONTOS SOROK

A konfigurációs fájlok egyik fontos tulajdonsága, hogy csak azok a sorok hajtódnak végre, amik előtt nincs ott a # jel, így hagyjuk is figyelmen kívül a két magyarázó sort az [autoexec] után, majd írjuk be mindazt, amit el akarunk intéztetni minden induláskor. Ha például nem akarod a sok mountot mindig kézzel elintézni, szépen, külön sorokban írd be, hogy **mount c c:\dos**, illetve ha az optikai meghajtót sem szeretnéd mindig külön személyesen felhergelni, akkor tedd hozzá, hogy **mount d X:\ -t cdrom**. Menst, és lépj ki, mint aki jól végezte dolgát (mert amúgy tényleg).





11 TOVÁBBI SEGÍTSÉG

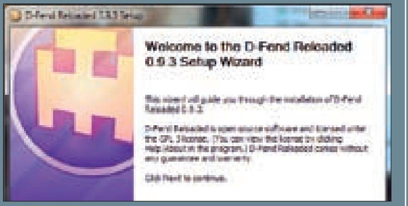
A DOSBox persze az eddig részletezett három parancson túl is képes erre-arra, így ha valaki igazán kíváncsi a teljes palettára, az gépelje be a **HELP** parancsot, illetve a **HELP /ALL** utasítás adja meg az összes támogatott lehetőséget, ami jóval túlmutat majd az átlagos játékos igényein. Egy-egy parancs működésével kapcsolatban is kérhetünk tanácsot, a **/?** kapcsoló segítségével (például **DIR /?** kiírja, hogy könyvtárnézet, azaz „Directory View"). Fontos még tudni, hogy a DOS nem tett különbséget kis- és nagybetű közt, így a DOSBox sem érzékeny az ilyesmire, a **dir** és a **DIR** ugyanaz.

12 HANGOS BAJOK

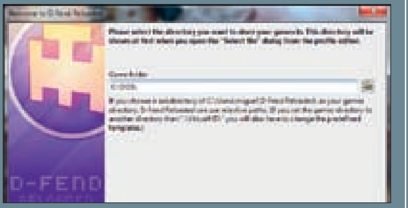
A különböző hangkártyák kezelése sosem volt erőssége a DOS-os játékoknak, és ez sajnos most is visszaüt. Elméletileg a program automatikusan beállít minden szükséges paramétert, így nem nagyon kerülünk majd szembe hangtalan (vagy – Isten ne adja – a PC speakerén megszólaló) játékkal. Azonban ha mégis, közepesen komoly a baj, ugyanis az átlagembernek fogalma sincs a DMA vagy az IRQ fontosságáról és szerepéről – a megoldás a jobb oldalon részletezett D-Fend Reloaded feltelepítése, ami leveszi a vállunkról a beállítások felelősségét.

DOSBOX FRONTEND RELOADED

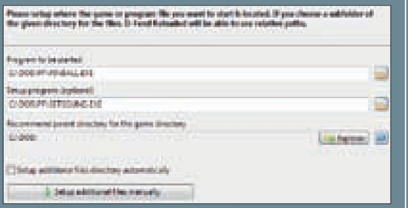
A D-Fend Reloaded a DOSBox grafikus kivetülése, segítségével minden egyes játékunk beállítása és indítása leegyszerűsödik, elég egyszer végigmenni (játékonként) a lenti lépéseken, és nem lesz több gondunk a hanggal, a memóriával vagy az irányítással.



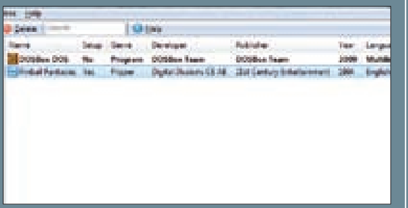
1 Töltsd le a D-Fend Reloadedet a cikk elején megadott linkről, és indítsd el a telepítőt. Válaszd a felhasználói telepítést (User defined installation), a következő képernyőn pedig állítsd be, hogy a program a felhasználói profil könytárában tartsa a beállításokhoz szükséges fájlokat (Use user profile folder for settings), minden egyéb legyen kipipálva, és a telepítés helyén se változtass.



2 Az első indításnál kattints a Beállítások megváltoztatása (Edit Settings) gombra. Kattintgass végig a képernyőkön egész addig, míg a Game folder részhez nem érsz. Elméletileg itt már lesz valami, de töröld ki, és írd be azt a könyvtárat, amit te magad hoztál létre (esetünkben C:\DOS). Ha ezzel megvagy, kattintgasd végig a Next gombot, amíg ki nem lépsz a párbeszédablakból.



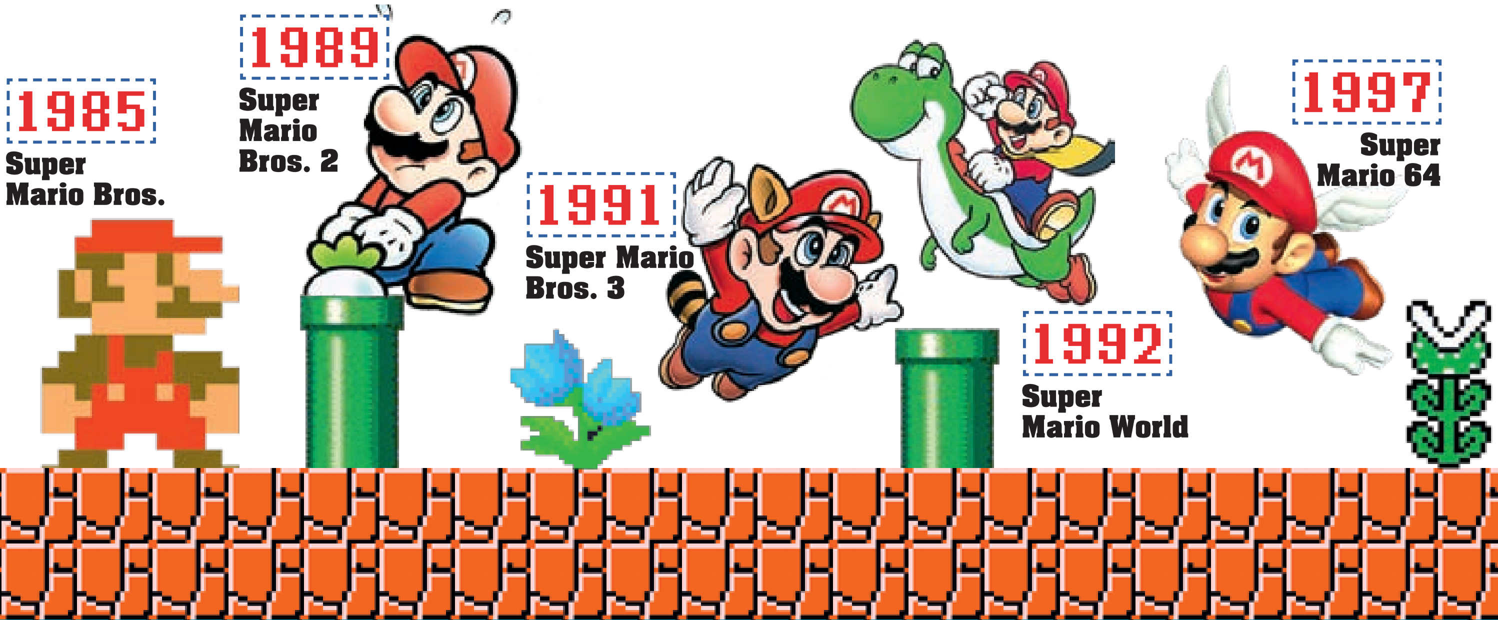
3 Ahhoz, hogy könnyen el tudj indítani egy játékot, létre kell neki hozni egy profilt. Kattints a Profile menü Add with wizard pontjára. Az Emulation type-ot ne bántsd, a következő képernyőn add meg egyrészt a játék indítófájljának és a beállításokat vezérlő programjának helyét (a legegyszerűbb, ha kitallózod őket a címsor melletti ikonokra kattintva).



4 Ha minden jól ment, a D-Fend hozzáadta a játékot a listához, mostantól elég erre kattintanod, és el is indul a program. Ha mégsem, akkor sincs baj, a cikk elején található linkek között van egy olyan oldal, ami a legnépszerűbb játékokhoz előre legyártott profilokat tartalmaz, elég onnan letölteni a rakoncátlanabbak beállításait, és azt kézzel hozzáadni a D-Fend listájához.

AZ ELSŐ 25 ÉV

Ha azt a figurát keressük, aki még azok számára is egyértelműen a játékvilágot jelenti, akik életükben nem láttak bonyolultabb dolgot, mint a játéktermi flipper, akkor bizony Mario karaktere lesz a megoldás. Az idén szeptember 13-án épp huszonöt éves olasz-amerikai ugyanis annak ellenére vált a számítógépes játékok ikonjává még a kívülállók számára is, hogy nála sokkal potensebb versenyzők is születtek azóta (talán Lara Croft mellei szorították meg első helyét az elmúlt két és fél évtized alatt). A bajszos, mindig jókedvű fickó kalandjain épp a harmadik generáció nevelkedik, és az igazán nagy csoda ebben az, hogy a sorozat nem veszít rajongóiból, az ötvenes régi motorosok



DONKEY KONG • 1980

Bár még senki sem szólította Mariónak, a Donkey Kong volt az első játék, amiben a később ikonná váló figura szerepelt. A tervező Miyamoto olyan figurát akart, amit később egyéb játékokba is könnyedén beilleszthet, így csak Mr. Videónak nevezte el (aztán egy rövid ideig Jumpmannek).

DONKEY KONG JUNIOR • 1981

Az eredeti hatalmas sikerét meglovagolva természetesen a játéktermekben nem is kellett sokat várni a folytatásra. A nagy csavar a történetben, hogy az első részhez képest felcserélődtek a szerepek, a DK Juniorban ugyanis Mario volt a gonosz karakter.

MARIO BROS. • 1982

Az 1983-as, továbbra is csak játéktermi gépeken elérhető változat volt az első, ahol Luigi, Mario testvére is szerepet kapott. A történet szerint a vízvezeték-szerelő bratyók a New York alól előmászó lények ellen harcoltak, méghozzá úgy, hogy rájuk ugrottak.

SUPER MARIO LAND • 1989

Mario először 1989-ben látogatott el a Game Boy-ra. Bár eredetileg ezt a játékot csomagolták volna a konzol mellé, a Nintendo amerikai vezetői meggyőzték a japánokat, hogy a Tetris jobb választás, mert Mario csak a gyerekeknek tetszik. A 18 milliós eladás alaposan rácáfolt erre...

ugyanúgy képesek napokra elveszni a legújabb, az első részhez képest hihetetlenül csillogó Gombakirályságban, mint a játékokkal épp csak mostanában ismerkedni kezdő gyerekek. Ennek megfelelően a Super Mario sorozat a játékipar egyik legjövedelmezőbb franchise-a, a 210 millió darabos összeladás jól jellemzi azt, amit az értelmező szótárak a siker címszó alatt sugallnak.

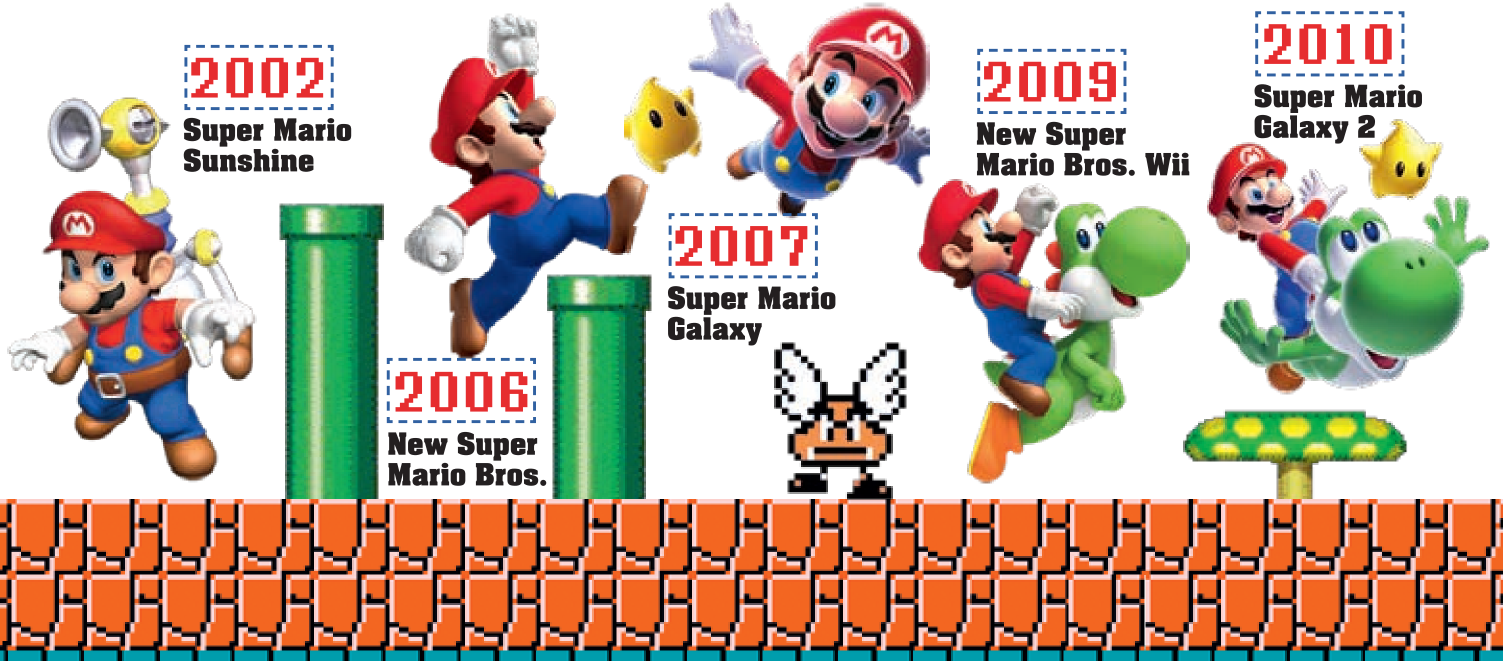
A kezdeti platform stílus szabályait azóta szinte minden lehetséges módon át-, felül- és újraírta a Nintendo legnagyobb találmánya, sőt, a csőszerelő és haverjai, üzletfelei és ellenségei szinte minden egyéb műfajba is belekóstoltak, hiszen az alap ugrálóson túl volt autós, sport- és szerepjátékos kikacsintás is (a sorozattól megszokott módon minimum átütő sikerrel). Mint az egyik legismertebb szórakoztatóipari ikon, Mario szinte önálló életre kelt, nemcsak plüssjáték és édesség készült a szereplésével, de számos közéleti kampányba is belefolyt, olyan nagy léptékkel bírókba például, mint egy, a tejfogyasztás népszerűsítését szolgáló reklám. Szerencsére a Nintedo korántsem tervezi, hogy az első huszonöt év észbontó sikereivel megelégszik: a jövővel kapcsolatos tervekről ugyan pontosat nem lehet tudni, de elég a közelmúlt három nagy dobását (Galaxy 1-2, Super Mario Bros. for Wii) megnéznünk, és láthatjuk, hogy a figura, illetve a mögötte álló kreatív elmék képesek a megújulásra. Biztosra vehető, hogy a 3DS megjelenésekor megint az egekig magasztalt játékkal tér vissza Mario és kompániája, és ez így van rendjén. A világnak szüksége van hétköznapi hősökre, márpedig ki lehetne hétköznapibb egy pocakos vízvezeték-szerelőnél?

Mariót a gépnek, gépet Mariónak!

Habár igazi újdonságnak csak erősen elfogult hangulatban neveznénk, azért a gyűjtőknek és a játékipari ritkaságokra vadászóknak érdekes lehet az a csomag, amit a japán játékóriás Mario 25. szülinapjára dobott piacra. Mind a Wii, mind a DSi (annak is nagyobb változata, az XL) extra külsőt kapott az eddig soha nem használt piros borítással, de itt még nem áll meg a móka: a vásárlók mindkét géphez exkluzív játékcsomagot kapnak. A kézikonzolhoz a New Super Mario Bros. DS jár, a Wiihez pedig a New Super Mario Bros. Wii és a Wii Sports mellé a Donkey Kong eredeti kiadása kerül, ez utóbbi előtelepítve a gépre.

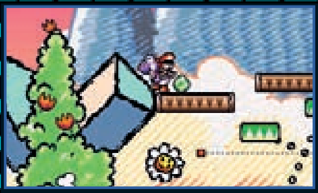
10 dolog, amit nem tudtál Marióról

1. Mario a Donkey Kongban jelent meg először, de ott még Jumpman néven futott.
2. Shigeru Miyamoto eredetileg nem vízvezeték-szerelőnek, hanem ácsnak tervezte Mariót.
3. Mario külsejét a hardver szabta meg: sapka azért kellett, hogy ne kelljen animálni a haját.
4. Bowser, a főellenfél eredetileg ökör volt, de a grafikus félreértette, és teknőst programozott.
5. A Super Mario Bros. első pályájának zenéje 125 hétig vezette a csengőhangtoplistát.
6. Egy felmérés szerint Mariót több gyerek ismeri, mint Miki egeret.
7. A Super Mario Land volt az első olyan Mario-cím, amit nem Miyamoto tervezett…
8. …ennek ellenére nem teljesített rosszul, a Game Boy-ra kiadott játékból 18 millió fogyott.
9. 1995 óta Charles Martinet adja Mario hangját – Wariót és Luigit szintén ő szólaltatja meg.
10. Az 1993-as Mario-mozi bukás volt, hiába szerepelt benne Bob Hoskins és Dennis Hopper.



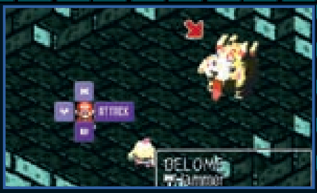
SUPER MARIO BROS. ▪ 1993

A tökéletes példája annak, hogy nem szabad filmet készíteni egy játékból. A furcsa, sötét hangulatú disztópia nagyon nem találkozott a nézők igényeivel, és bár Dustin Hoffman azóta többször jelezte, hogy szívesen elvállalná Mario szerepét, senki sem mer belevágni egy folytatásba.



SMW 2: YOSHI'S ISLAND ▪ 1995

Az egész Mario-sorozat előtörténetének is nevezhető játék elsősorban a vízvezeték-szerelő örök barátjára és hátasára, Yoshira koncentrál, aki annak ellenére szép karriert futott be, hogy az első koncepciórajzokon még inkább madár volt, mint dinoszaurusz.



SUPER MARIO RPG ▪ 1996

Nehéz elhinni, de létezik: a Square fejlesztette játék érdekes kaland-szerepjáték hibrid. A történet egy hatalmas kard körül bonyolódik (már persze azon túl, hogy Mario meg akarja menteni Peach hercegnőt Bowser karmai közül), a csaták pedig (hihetetlen, de) körökre osztottak.

MARIO VS. DONKEY KONG ▪ 2004

A 2004-es, Game Boy Advance-ra megjelent játék közvetlen folytatása az eredeti Donkey Kongnak. Az új változatban már nemcsak ügyességi elemek, de logikai feladványok is szerepelnek, ennek köszönhetően a játék mind kritikai, mint üzleti szempontból siker volt.

FIZESS ELŐ MOST

A PC GURU VALAHA VOLT LEGNAGYOBB KARÁCSONYI AKCIÓJA:

RENDKÍVÜLI KEDVEZMÉNY
+ 250 GB-OS MOBIL HDD
VAGY A LEGÚJABB PC-S
JÁTÉKOK

1. CSOMAG

250 GB-OS SAMSUNG HDD

1 ÉVES ELŐFIZETÉS ESETÉN POSTÁZUNK NEKED
EGY 250 GB-OS SAMSUNG MOBIL HDD-T

A MEREVLEMEZ ÉRTÉKE: 14 000 FT*
AZ ELŐFIZETÉS ÁRA: 19 990 FT

2. CSOMAG
A LEGÚJABB PC-S JÁTÉKOK

1 éves előfizetés esetén az alábbi játékok közül választhatsz:

» MEDAL OF HONOR » NEED FOR SPEED: HOT PURSUIT » FIFA 11

A PC-s játékok értéke: 10 000 Ft*

Az előfizetés ára: 16 990 Ft

(Xbox-os változatot is kérhetsz, ebben az esetben az előfizetés ára: 19 990 Ft)

Mit kell tenned, ha szeretnél előfizetni:

1. Keresd fel a www.itmediabolt.hu/pcguru weboldalt
2. Vagy küldj e-mailt az mpb@motorpresse.hu címre
3. Vagy hívd a terjesztési osztályunkat a 06 1 577 2666-os, 06 1 577 2635-ös számok egyikén

Fontos! Ha a Samsung mobil HDD-t vagy a PC-s, Xbox-os játékokat karácsonyig garantáltan meg szeretnéd kapni, akkor az előfizetési díjat december 1-ig várjuk tőled. Az egyéves előfizetések esetén 12 lapszámot postázunk.

Az akció a készlet erejéig vagy visszavonásig tart, a kiadó fenntartja a jogot a feltételek megváltoztatására.

A képen látható Samsung mobil HDD illusztráció.

Az előfizetésekhez járó Samsung HDD-t és PC-s játékokat a befizetést követően 2-3 héten belül automatikusan postázzuk.

Az első postázás várható időpontja: 2010. december 10.

A meglévő, folyamatban lévő előfizetéseket nincs módunkban megváltoztatni.

Ha élő előfizetésed van, de nem szeretnéd kihagyni ezt az akciót, akkor – ezen akció keretén belül – meghosszabbíthatod az előfizetésedet.

Ebben az esetben a megrendeléskor kérjük jelezni, hogy élő előfizetéssel rendelkezel.

*A Samsung mobil HDD 250 GB és a PC-s játékok ára tájékoztató jellegű.

Ha új előfizető vagy:

és az előfizetési díjat befizeted…	…ezt a számot kapod először:
2010. november 16-ig	PC Guru 2011/01 (december 2-án)
2010. december 28-ig	PC Guru 2011/02 (január közepén)
2011. január 25-ig	PC Guru 2011/03 (február közepén)

motor presse budapest

FALLOUT New Vegas

kiadó **Bethesda/Zenimax** fejlesztő **Obsidian Entertainment** műfaj **RPG** multi **nincs**

Két éve a Fallout 3 jött, látott és vitt mindent, a PC Gurunál konkrétan az év játéka címet is, így komoly elvárásokkal álltunk a folytatásnak (de nem negyedik résznek) számító New Vegas elé. Írásunkból kiderül, hogy sikerült-e megugrani a magasra helyezett lécet...

Egy olyan játéknak folytatást készíteni, mint a Fallout 3, nem egyszerű feladat. Több millió rajongó világszerte, a gyökeres újítás több mint rizikós, de a bevált recept ismétlése sem biztosan kikövezett út a sikerhez. Habár a New Vegas fejlesztését levezénylő Obsidian Entertainment legutóbbi játéka, az Alpha Protocol nem hagyott mély nyomot a játékvilágban, azért azt el kell ismerni, hogy számos tényező szólt a Fallout-jogokat birtokló Bethesda választása mellett, hiszen az Obsidian ügyesen nyúlt korábban már bejáratott címek (Neverwinter Nights, KotOR) második részeihez, továbbá számos olyan embert foglalkoztat, akik jelen voltak a legendás Fallout első és második részének születésénél is. Elöljáróban annyit, hogy a bizalom megtérülni látszik, lévén hogy bár a Fallout: New Vegas korántsem tökéletes, és nem is indul zökkenőmentesen, azért viszonylag hamar magára talál, hogy aztán ismét beszippantsa az atom sújtotta senki földje után sóvárgó játékostömegeket. A felszín ugyan azt sugallja, hogy semmi nem változott a nagynevű elődhöz képest,

azonban ha kellő időt töltünk a programmal, akkor felfedhetjük az elmúlt két évben végbement – pozitív – változásokat, és mindeközben örülhetünk, hogy a 2008-ban megszeretett hangulat változatlan maradt. No de ennyit bevezetőnek, lássuk, hogy pontosan mit is nyújt nekünk a Fallout: New Vegas…

NEHÉZ KEZDET

Talán a Fallout 2 előtti tisztelgés, talán csak a „minél előbb a sűrűjébe" elv követése, de a New Vegas nem egy, a Fallout univerzumban ikonikusnak számító számozott pincében kezdődik, hanem egy poros sivatagi kisvárosban, ahol egy orvos ágyán ébredünk, s hamar a tudomásunkra hozzák, hogy a városka temetőjének egyik gödréből ástak ki, ahová azért kerültünk, mert futárként egy olyan szállítmánnyal a zsákunkban vágtunk át a Mojave sivatagon, amire másnak is igencsak fájt a foga. Az eszmélést eztán rögvest a karaktergenerálás (név és külső belövése, tulajdonságok és képességek elosztása – egyedi karakter minden értelemben) követi, majd egy kezdőcsomaggal a pusztában találjuk magunkat, egyetlen feladattal a Pip-Boyunk küldetéslistájában, miszerint csak ki kellene deríteni, hogy ki és miért szakította meg a feladatunkat, s ezzel együtt majdnem az életünket.

Akik a harmadik részben fájlalták, hogy majdnem egy órán keresztül kellett a 13-as pincében bóklászniuk, mire kijutottak a felszínre, azok most örülhetnek, hiszen a felvezetés most alig igényel több időt, mint tíz perc, azonban a sebbellobbal kezdésnek megvan az a hátránya is, hogy kicsit csorbul a hangulat, és a hirtelen ránk szakadt szabadság cseppet sem hat olyan nyomasztó erővel, mint az előző részben – igaz, ebben közrejátszik az is, hogy a Fallout 3 fénye még korántsem kopott meg, így egy szempillantás alatt otthonosan mozgunk az elénk táruló világban. A szabadság is maradt a régi, onnantól ugyanis, hogy kiléptünk a napfényre, tényleg azt csinálunk, amit csak akarunk. Nekivághatunk az ismeretlennek, felfedezhetjük a várost és megismerhetjük a lakóit (akár nekiállhatunk lemészárolni őket), vagy koncentrálhatunk a fő szálra, és nekifoghatunk a nyomozásnak a rosszakaróink után – megkötés szinte semmi, az egyetlen sorompó a játéktér széle, no meg néha a saját karakterünk korlátai, habár ez utóbbi idővel és néhány szintlépéssel orvosolható.

VAN ÚJ A NAP ALATT

Ha a „klasszikus játékmenetet" követjük, és kicsit körbenézünk a városkában, akkor szinte azonnal feltárul előttünk a játék esszenciája, vagyis a lehetőségek széles tárháza, ami az egyes küldetések megoldását övezi. Soha nem egy út áll előttünk, hanem minimum kettő, három, vagy akár öt. Kezdésnek mindjárt ott van a városkában bujkáló szerencsétlen esete, akinek segíthetünk megszökni, de akár fel is adhatjuk az üldözőinek. A mentésbe bekapcsolódhatnak a helyi lakosok is, azonban az ő meggyőzésük már nagyban függ a képességeinktől. A helyi bár csaposa csak akkor áll mellénk, ha megfelelően forgatjuk a szót, a boltos csak akkor segít, ha megfelelő szinten áll a barterkészségünk, és a város öregjétől is csak akkor szerezhetünk dinamitot az akcióhoz, hogyha megfelelő szinten konyítunk a robbanószerekhez. Habár a lehetőségek legtöbbször opcionálisak (a kereskedő segítsége, vagy az, hogy dinamit nélkül is megoldhatjuk az adott feladatot), azért már ebből is látszik, hogy két, különböző képességekkel bíró karakterrel egészen másféle úton juthatunk el egy-egy feladat végső megoldáshoz, s talán azt már nem is kell ecsetelni, hogy ez milyen fontos tényező egy esetleges újrajátszáskor. Egy-egy akciónk pedig nem ér véget a tapasztalati pontok begyűjtésével, a cselekedeteinknek hosszú távú hatása van, azaz ha a városiak segítségével verjük le az agresszorokat, akkor nő a helyi elismertségünk, ami hatással van a boltok árlistáira, de akár teljesen új beszélgetési opciókat vagy küldetéseket

Hiába áll romokban az egész világ, én attól még teljesen cool vagyok…

HA TÁRSASÁGRA VÁGYSZ I.

A New Vegas keretében visszatérnek a játékba a társak, akik nemcsak küldetést és extra perket adnak, de még a harcokban is nagy segítségünkre lehetnek. Lássuk, kik csatlakozhatnak hozzánk:

Név **Ed-E**
Találkozási hely **Primm**
Különleges perk **Enchanced Sensors**

Amíg Ed-E a csapat tagja, a játékos képes az alap „beállítástól" sokkal nagyobb távolságból felfedezni és becélozni az ellenfeleket, továbbá olyan karakterek (Nightkin, Nightstalkers) is láthatóvá válnak a VATS képernyőn, akik álcázó köpenyt használnak.

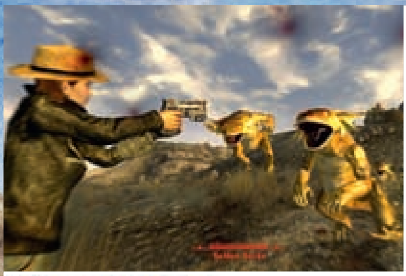
Név **Rex**
Találkozási hely **The King's School for Impersonation**
Különleges perk **Search and Mark**

Amíg Rex a csapatban van, minden fel nem vett gyógyszer, fegyver, lőszer és minden láda, test és egyéb lelőhely, ahol biztosan cuccot találhatunk, kirajzolódik a képernyőre, hogyha bezoomolunk a kamerával.

Név **Arcade Israel Gannon**
Találkozási hely **Old Moron Fort**
Különleges perk **Better Healing**

Amíg Arcade a csapatban van, karakterünk 20%-kal több életerőt szed össze minden lehetséges forrásból, beleértve a stimpacket, a doktortáskát és az ételt. Ugyanez igaz minden olyan készítményre is, ami bónusz Hit Pointot garantál a karakternek.

A társaink nemcsak egyszerű bábként követnek minket, de a Companion Commandsnak köszönhetően utasíthatjuk őket, és beszélgethetünk is velük. Megkérhetjük őket, hogy messziről kövessenek, várjanak ránk egy adott helyen, kérhetjük őket, hogy legyenek békések vagy agresszívak, és természetesen egy csomó cuccot átpakolhatunk hozzájuk, így málhás szamárként is tökéletesen funkcionálnak.



TELJESÍTMÉNYTESZT

Tesztünkben az adott játékot minden esetben két konfiguráción teszteljük, három különböző beállításon (minimum, közepes, maximum). A tesztgépeket az AQUA OPTIMA Kereskedelmi és Szolgáltató Kft. biztosította számunkra, és az általunk használt konfigurációk megvásárolhatóak a cég bármelyik szaküzletében. Bővebb információ: www.aqua.hu

	LOW	MEDIUM	HIGH
AQUA electromax GURU TREND	57 FPS	52 FPS	48 FPS
Memória: 2 GB 1066 MHz DDR2 Kingmax **HDD:** 500 GB WD Caviar Blue **CPU:** AMD Athlon II X2 240 **VGA:** ASUS Radeon EAH5570 1GB DDR3 **Alaplap:** ASUS M4A78L-M LE **Tápegység:** Speeze EE-ATX-420W-PFC	1600x1200-as felbontás, az indítás előtt Low grafikai beállítás, a játék mondhatni ronda, de az FPS érték teljesen rendben van. Viszont tuti, hogy tud ez a gép jobbat.	1600x1200-as felbontás, grafikai beállítások medium fokozaton, a látvány picit javul, de a sebesség alig csökken. A Fallout: NV simán játszható és élvezhető.	1600x1200, high felbontás, és előjön a 2 éves motor előnye, ugyanis a New Vegas még így is kiválóan fut. Ha bátrak vagytok, akkor az Ultra módot is választhatjátok.
AQUA electromax GURU MAX	60 FPS	60 FPS	58 FPS
Memória: 4 GB 1333 MHz DDR3 Kingston **HDD:** 1 TB WD Caviar Green 10EARS **CPU:** Intel Core i3 530 2.93GHz **VGA:** ASUS Radeon EAH5770 CuCore/2DI/512MB **Alaplap:** ASUS P7H55M-PRO **Tápegység:** Chieftec GPS-500AB A Smart	1600x1200-as felbontás, az indítás előtt Low grafikai beállítás – a pontos értéket nem ismerjük, mert a játék leszabályoz, de a játék szélsebesen csúnya.	1600x1200-as felbontás, grafikai beállítások medium fokozaton, a látvány javul, de az FPS-érték továbbra is azegekben, a statisztikából kiderül, hogy egyszer sem megy 60 alá.	1600x1200-as felbontás, Ultra High minőség: a játék magához képest gyönyörű, és még a legdurvább tűzharcban sem szenvedünk hiányt FPS-ben.

is hozhat, viszont a megregulázott srácok bandájának körében elterjed a nevünk, ez kihat a velük való kapcsolatunkra (és a küldetésekre), és akár még azt is elérhetjük, hogy egy adott frakció bérgyilkosokat küldjön a nyakunkra.

Ilyen-olyan csoportosulásból pedig van egy pár, ott vannak a legnagyobbak, mint a New California Republic (NCR), a Caesar vezette, a rómaiakat majmoló, rabszolgatartó Legion, vagy akár a Great Khans nevű martalócok, de ide sorolhatjuk régi ismerőseinket, a Brotherhood of Steelt, vagy bármelyik település lakosságát. Ahogy haladunk majd előre a játékban, ezek az egymástól jól elkülöníthető, nemegyszer egymással szembenálló frakciók egyre jelentősebb szerepet kapnak, és idővel (a végkifejlethez) valaki mellett le is kell tennünk a voksot, és arra már a játék elejétől érdemes figyelni, hogy miképp alakul a hírnevünk, ugyanis az egyes lépéseink (ami ugye az egyiknek jó, az a másiknak értelemszerűen rossz) tényleg nagyban befolyásolhatják a későbbi lehetőségeinket. Ha pedig már szóba kerültek az ilyen-olyan frakciók, akkor érdemes megemlíteni egy ide kapcsolódó másik újdonságot, mégpedig a talált/szerzett öltözékeket és páncélokat, amelyek esetében már nemcsak azt kell figyelni, hogy mekkora a védőérték, hanem azt is, hogy miképp „festünk" benne. Ha ugyanis egy NCR páncélban megyünk a Legion embereinek közelébe, akkor tuti, hogy annak konfrontáció lesz a következménye, és ez visszafelé is igaz, ámbár az egyes hacukáknak megvan az az előnye is, hogy segítségükkel becsaphatunk néhány embert, tehát mondjuk egy NCR összeállítással a testünkön könnyebben elhitethetjük másokkal, hogy mi is a kaliforniai szervezethez tartozunk – viszont egy jó tanács: az őrökkel még csak ne is próbálkozzunk, ők ugyanis pillanatok alatt átlátnak a szitán. Ez a változás amúgy elsőre kicsit macerásnak tűnhet, de ha jobban belegondolunk, akkor ad némi lehetőséget a taktikázásra, arról nem is beszélve, hogy kicsit életszerűbbé varázsolja a játékot.

TAKTIKUS HARC ÉS MACGYVER AZ ATOM UTÁN

Habár a Fallout alapvetően egy RPG, a harc lételeme a játéknak, ami nem meglepő, hiszen mégiscsak egy FPS köntösében kalandozunk, meg hát mi mást is várhatnánk egy nukleáris háború sújtotta világtól? A harcrendszer alapjai maradtak a megszokottak, az obsidianos csapat csupán tovább csiszolta az amúgy igencsak jól sikerült szisztémát. A választás lehetősége itt is adott, küzdhetünk

hagyományos FPS-módiban: fegyver tart, céloz, tüzelés veszettül, vagy rányomhatunk a V.A.T.S. (Vault-Tec Assisted Targeting System) rendszerre, ahol az időt befagyasztva, az akciópontjainkat költve célozhatunk testre, fejre, kézre, lábra, fegyverre (vagy egyébre), hogy aztán lassított felvételen gyönyörködhessünk a végeredményben. Harc közben nagyon hamar fel fog tűnni, hogy az éppen amortizált ellenfeleink életerőcsíkja mellett megjelenik egy páncél ikon is – erre pedig ez idáig nem nagyon volt példa. Ez a megoldás nem csupán azt hivatott közölni velünk, hogy az ellenfelünk rendesen felöltözött (mert ez amúgy is látszik), a program a pajzs felvillantásával azt igyekszik tudatni velünk, hogy a

Tippek, trükkök, tanácsok

S. P. E. C. I. A. L.

A klasszikus falloutos karaktergenerálás a New Vegasban is jelen van, így az meglepetést nem okoz. És az általános tanácsok is igazak rá: már az elején döntsd el, hogy milyen típusú karaktert építesz, és aszerint adj egy-két pluszpontot a képességeidhez. Ha jó harcost akarsz, a Strength-et, az Agility-t és az Endurance-t erőltesd: ez a hármas minden fizikai támadáson átsegít.

KARIZMA, DE NEM A KAR IZMA

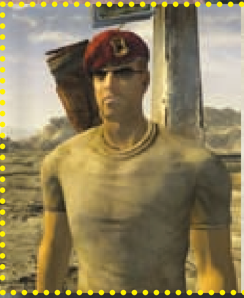
Ha hiszed, ha nem, a New Vegasban is inkább a nyelved, semmint az ökleid nyújtják a legnagyobb segítséget. A legtöbb küldetésben elkerülhető a monoton vagy nehéz harc, ha sok pontot teszel a Speech képességedre. Legalább 50 pontot pakolj rá, így a legtöbb misszióban ötletes, cseles megoldásokkal is boldogulhatsz a nyers, spártai erő helyett.

Hiába áll egy csinos rakéta az udvaron, ebben a részben eddig nem volt lehetőségünk kiröppenni az űr végtelenjébe...

lövedékeink bizony fennakadnak a velünk hadakozó öltözékén. Ha Rambóként funkcionálunk, akkor ezt figyelmen kívül hagyva lövöldözhetünk tovább egészen addig, amíg el nem morzsolódik a védőöltözet (ezt a páncél ikon színe, majd egy beszédes repedés szimbolizálja), de akár átkapcsolhatunk MacGyver módba is, hogy erő helyett némi okoskodással küzdjük le a lövéseinket felfogó páncél problematikáját. Na persze nem tobozra és rajzszegre lesz szükségünk (azaz, várjunk csak…), hanem némi fegyverismeretre, ugyanis a már emlegetett pajzs ikon felbukkanásakor azonnal kapcsolnunk kell, és a hátizsákunkban kotorászva változtatnunk a fegyverünkbe tartozó töltényeken. Ebben az esetben például érdemes olyan golyót (armor piercing) tárazni, ami hamar szétkapja az ellenállást, azonban észben kell tartani azt is, hogy a védőruházat lebontása után érdemes ismét muníciót cserélni (hollow point), ugyanis ami leszedi a páncélzatot, az nem szaggatja olyan hatékonyan a húst. Aztán nem feledkezhetünk meg arról sem, hogy a fegyvereknek ezúttal már két értékük van (DAM – sebzés, DPS – sebzés másodpercenként), ha a DAM magas, akkor az ilyen mordály a kemény páncélos csókák ellen hatásos, míg az erősebb DPS értékkel bíró szerszámok főleg azok ellen (állatok, ghoulok, martalócok) lesznek eredményesek, akik komolyabb felszerlés nélkül, de villámgyorsan támadnak ránk. Ez persze még csak egy szelet az egészből, hiszen lehetőségünk lesz további okosságok bevetésére, nemcsak az „analóg" gyilkolószerszámok, de az energiafegyverek is tuningolhatók ilyen-olyan módon, ha szerettek barkácsolni, akkor nagyon is érdemes elmerülni a játék ezen részében.

Amúgy fentebb nem véletlenül citáltuk elő a 80-as évek ezermesterét, MacGyvert, ugyanis bár a lőszereket meg is lehet venni, sokkal mókásabb, ha saját magunk gyártjuk le azokat. Gyűjthető sémák már a Fallout 3-ban is voltak, ám az Obsidian egy szép lendülettel meghaladta ezt. Játékszerte találhatunk munkapadokat, amelyeket igénybe véve mindenféle csodás dolgokat készíthetünk magunknak – példának okáért a fentebb már emlegetett különböző lőszereket, és egyéb hasznos kiegészítőket. Akárcsak korábban, a helyszínek tele vannak mindenféle „szeméttel", azonban ezeket most már érdemes jobban szemügyre venni, lévén hogy ezek segítségével tudunk magunknak mindenféle okosságokat hegeszteni. A dolog nem kötelező, a játék végigjátszható anélkül, hogy akár két csavart összeillesztenénk, de a barkácsolás egyrészt abszolút beleillik a Fallout világába, másrészt ha szeretünk ilyesmivel pepecselni, akkor a New Vegas egy kisebb mennyország lesz a számunkra. Már csak azért is, mert nemcsak mechanikus dolgokat készíthetünk saját kezűleg, de ezúttal lehetőség van a főzőcskére is – na itt jön a képbe a fentebb már emlegetett toboz dolog. Habár ez még mindig ugyanaz a Fallout világ, New Vegas és a körülötte elterülő Mojave sivatag korántsem annyira lepusztult, mint amilyen Washington környéke volt, így találhatunk növényeket, ezeken pedig mindenféle terméseket. Na persze annyira nem szabad a játék, hogy beálljunk farmernek, és magokat

HA TÁRSASÁGRA VÁGYSZ II.



Név **Craig Boone**
Találkozási hely **Novac**
Különleges perk **Spotter**

Amíg Boone a csapatban van, minden ellenséges karakter vörös körvonalat kap, ha becélzunk a fegyverünkkel. Ez főleg azért kiváló, mert meg tudod különböztetni az ellenfeleket a barátságos karakterektől, illetve éjszaka is nagy segítséget nyújt a célzásban.

Név **Rose of Sharon Cassidy (Cass)**
Találkozási hely **Mojave Outpost**
Különleges perk **Whiskey Rose**

Ha Cass a csapatban van, akkor a főhős és Cassidy kevesebb sebzést szenved el a támadások során, ha whiskey-t fogyasztanak közben, továbbá az alkohol Cass társaságában nem jár semmilyen negatív hatással a karakter képességeit illetően.

Név **Lily**
Találkozási hely **Jacobstown**
Különleges perk **Stealthgirl**

Amíg Lily a csapatban van, a Stealth Boy szerkentyű élettartama 200%-ra növekszik, emellett további 10% sebzés jár mindegy egyes sikeres Sneak Attack Critical Hit mellé. Továbbá – lévén Lily mutáns – a harcban is jól jön, ha egy bivalyerős társ van mellettünk.

BARTER

Ha fontos a beszéd, akkor legalább ennyire fontos a Barter képesség is. Mivel a Fallout világában elsősorban a cserekereskedelem dívik, ezért hasznos, ha jó árakat kapsz. A Barter ezt befolyásolja, segítségével olcsóbban kaphatsz meg mindent, sőt, vannak olyan küldetések és szereplők, akikre komoly nyomást is gyakorolhatsz a magas Barter képességeddel!

TUDÓST IDE!

Bár csábító lehet mindent és mindenkit kilyuggatni, de a New Vegasban a beszéden túl legalább ennyire fontos a tudományos jártasság is. Sok küldetés van, ami több XP-t hoz, ha az ember nem keresztüllövöldözi magát rajta, hanem használja az eszét, így mindenképp érdemes 35-50 pontot a Medicine-re, a Science-re és a Lockpickre is áldozni!

PERK ALAPOZÓ

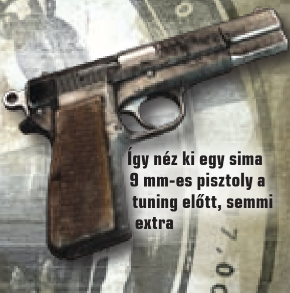
Megvan a karaktered, de a kezdetekkor milyen perkeket érdemes felvenni? Ha nem akarsz úton-útfélen elhalálozni, akkor a legjobb, ha olyan képességekre mész rá, amik az erődet és a túlélési esélyeidet növelik. Mik a leghasznosabbak az első tíz szint során? Gyorsan összefoglaljuk, hogy szerintünk mi az ideális választás egy kiegyensúlyozott karakter létrehozásában!

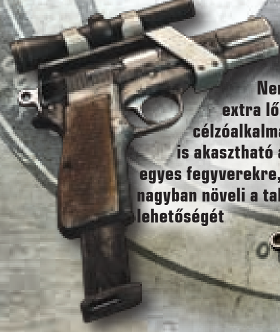
LEVEL 1-6

A leghasznosabb elsőnek a Swift Learner: ennek révén tíz százalékkal több tapasztalati pont szerezhető, jelentősen felgyorsítva a fejlődést. Az Educated +2 skill pontot ad szintlépésenként, a Gunslinger az egykezes fegyverek találati arányát dobja meg a VATS módban, alternatívaként ott a Toughness, ami 3 százalékkal növeli a sebzéssel szembeni védelmet.

EGY KIS TUNING SOSEM ÁRTHAT

A játékban már nemcsak szerelhetjük, de fejleszthetjük is a fegyvereket, továbbá találhatunk teljesen egyedi darabokat is, amelyekre érdemes nagyon-nagyon vigyázni…


Így néz ki egy sima 9 mm-es pisztoly a tuning előtt, semmi extra


Nemcsak extra lőszer, de célzóalkalmatosság is akasztható az egyes fegyverekre, ami nagyban növeli a találat lehetőségét

Az első lépés a fejlesztés során a tárkapacitás növelése lehet, aminek jelentőségét aligha kell ecsetelni

A különleges fegyverek nemcsak szépek, de hatásosak is. Azonban csakis Repair Kittel javíthatók, így érdemes vigyázni rájuk…

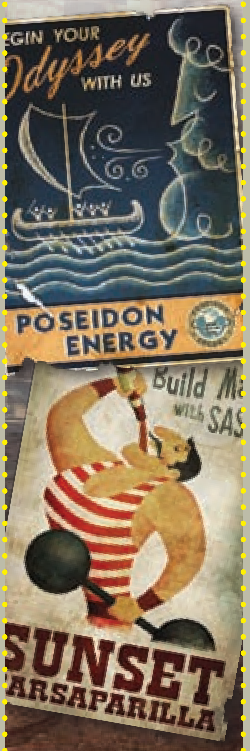
Vannak helyek, ahol egész kis fogadóbizottság jön üdvözölni minket

Bogár ellen bogárcsapó. Nagy bogár ellen nagyon-nagy bogárcsapó kell

ültetve váltsuk meg a világot, azonban a begyűjtött növényekből főzeteket készíthetünk, amelyek a megfelelő helyzetben szépen visszatöltik a HP-nkat és egyéb bónuszokat is adhatnak. A skála a fegyverekhez hasonlóan itt is elég széles, érdemes tehát elmerülni a rendelkezésre álló opciókban. Ahogy a szerelés a munkapadokon történik, úgy a kotyvasztást tábortüzeknél hajthatjuk végre, s ilyeneket is bőven találhatunk elszórva a játékban – ha tehát ehhez fűlik a fogunk, akkor nyugodtan élhetjük a szakadár gyűjtögető életmódját, és abszolút a saját erőnkből válhatunk a Mojave sivatag legtáposabb kalandorává.

A NAGY CSAPAT

Ahogy azt már a cikk bevezetőjében megénekeltük, az Obsidian kötelékében számos olyan ember dolgozik, akik anno részt vettek az eredeti Falloutok fejlesztésében is. Ez nem csak abban nyilvánul meg a New Vegas esetében, hogy számtalan visszautalást (frakciók, történetek, zenék) találhatunk az első két részre, de jó eséllyel ide vezethető vissza az is, hogy az új Fallout a harmadik résszel ellentétben már tartalmazza a legendás korai epizódok egyik legjobb részét, a hozzánk csatlakozó társakat. Összesen nyolc karakter (lásd keretes anyagainkat) szegődhet mellénk – no persze egyszerre nem lehetnek ennyien –, és több szempontból is érdemes felkutatni őket a játékban. Habár cikkünk nagy segítséget nyújt a lehetséges partnerek felkutatásában, a delikvenseket már onnan ki lehet szúrni, hogy sokkal jobb karaktermodellt kaptak, mint a játék átlagos NPC-i. A lehetséges társak felkutatása azért is célravezető, mert jófajta küldetések rejlenek náluk (egy a csatlakozáshoz, és még utána is adnak feladatot), továbbá a Fallout világában sosem baj, ha van, aki kisegít a harcban, arról nem is beszélve, hogy minden egyes karakter (a csatlakozás idejére) meglep minket egy-egy különleges és hasznos perkkel. Az eredeti részek szellemét tovább idézi, hogy meglehetősen színes egyéniségekkel hozhat össze minket a sors. Ugyan most nincs beszélő Deathclaw, de van robot, robotkutya, mutáns, ghoul és persze 2-2 hím- és nőnemű karakter. Ha sikerül összebútorozni, társaink nemcsak követnek minket, de meg is pakolhatjuk őket mindenféle földi jóval, és a Companion Commands menüvel még szabályozhatjuk is a viselkedésüket: beszélgethetünk velük, és alapvető utasításokat is adhatunk nekik. Habár a rendszer nem nevezhető tökéletesnek, néha jobb, ha egy időre parkolópályára tesszük a cimborákat, hogy ne legyenek útban, de az mindenképpen elmondható, hogy társasággal a játék kicsit könnyebb és változatosabb, és persze nem szabad megfeledkezni a fentebb tárgyalt, tagadhatatlan előnyökről sem.



FALLOUT EZ, NAGYON IS!

Noha azon nem nagyon van vita a szerkesztőségben, hogy a Fallout 2-t nagyjából semmi nem fogja már überelni, azért ez nem azt jelenti, hogy a New Vegasnak szégyenkeznie kellene. A játék első pár órája ugyan kicsit nyögvenyelős, de aztán túllendülünk a holtponton, körbezár a Fallout atmoszféra, és azon vesszük észre magunkat, hogy nem iszunk, nem eszünk, nem alszunk, a telefonunk kiakad a nem fogadott hívások száma miatt, a főnök perrel fenyeget, a barátnőnk már mással gyűrűs menyasszony, de mi még mindig azt hajtogatjuk, hogy „ezt a helyszínt még megnézem, azt a küldetést még befejezem". A New Vegas messze nem tökéletes, de még mindig képes beszippantani az embert, és ha ez megtörténik, akkor nem nagyon van menekvés, hiszen csak a főszálon majdnem harminc vaskos küldetés vár minket, a mellékágakon pedig több, mint hetven misszió reméli, hogy megoldjuk őket, és akkor még nem ejtettünk szót a hatalmas területről, a felfedezhető helyszínekről, a gyűjtögethető cuccokról, és még sorolhatnánk napestig a legújabb részben rejlő ilyen-olyan apróságokat.

A játék szerteágazóságáról csak annyit, hogy mikor a steames számlálónk tizennégy óra játékidőt mutatott (ami máris a duplája a manapság szokásos FPS-ek játékidejének), még a fő szál harmadánál sem tartottunk, New Vegast még csak kívülről láttuk, és csupán a tizedik szintet

LEVEL 8-10

Nyolcadik szinten a Strong Back komoly segítséget nyújt, hiszen ez megnöveli a szűkös inventory tárkapacitását, de akinek elég az alapmennyiség (kizárt!), az dönthet a Commando mellett, ami a kétkezes fegyverek hatékonyságát növeli VATS módban. Mit válassz tizedik szinten? Nem kérdéses: Here and Now – azonnali, instant szintlépés!

TRAITS

A Fallout 3-as távollét után a Traitek visszatértek a Fallout világába. Traitből kevés van, de hasznosak: előnyeik és hátrányaik egyaránt vannak. Talán az egyik legfurább, legjobb választás a Wild Wasteland, amivel számtalan Fallout 1-es és 2-es utalás jelenik meg a játékban – gyakorlatilag bárhol. A zenében, a feliratokban, az ikonokban!

A KIS EZERMESTER

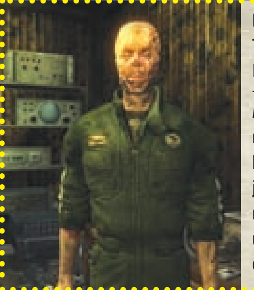
Mivel mind a fegyverek, mind a viselt ruhák (pajzsok, kiegészítők) komolyan és nagyon gyorsan amortizálódnak, rendkívül fontos azokat folyamatosan karbantartani. A Repair skill már nem kell a 100 százalékos javításhoz, de felgyorsítja és jobbá teszi a folyamatot – aki lusta, használhatja a drága, de hasznos Weapon repair kitet is, ami megjavít bármilyen fegyvert!

ÉN, A ROBOT

A Repair skill azért is rendkívül hasznos, mert ezzel szinte bármi előállítható a reloading és a workbencheken – persze ha megvan a megfelelő anyag. Bár lőszert vásárolni olcsóbb és egyszerűbb, a hátrahagyott hüvelyekből olcsó, extra muníció kalapálható ki, ami a kezdeti szűkös időkben bizony jól jön. Itt lebontható a már meglévő töltény is, érdekes körforgást alakítva ki.

Vannak emberek, akik még azt is képesek elégetni, ami az atomháború után megmaradt

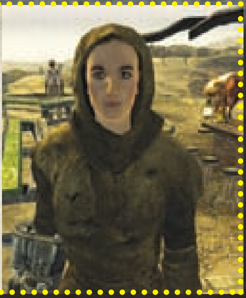
HA TÁRSASÁGRA VÁGYSZ III.



Név **Raul Tejada**
Találkozási hely **Black Mountain**
Különleges perk **Regular Maintanance**

Amíg Raul a csapatban van, a fegyverek és a páncélok az átlagosnál sokkal lassabban amortizálódnak. Ez főleg akkor jön jól, hogyha korábban kiválasztottuk magunknak a Built to Destroy traitet, ugyanis ez a perk egy kicsit visszafogja az említett trait negatív hatásait.

Név **Veronica**
Találkozási hely **188 Traiding Post**
Különleges perk **Scribe Assistant**



Az egyik leghasznosabb társ, hiszen amíg velünk van, az ő párbeszédablakában bármikor megnyithatunk egy munkapadot, amivel bárhol és bármikor nekiállhatunk a barkácsolásnak: fegyverek, lőszerek, egyedi cuccok, javítás. Egy két lábon járó szerelőműhely megfizethetetlen.

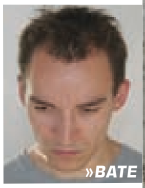
tapostuk az elérhető harmincból – ebből talán már sejthető, hogy a játék teljes felfedezése túlmutat a hatvan órán, és talán akkor sem túlzunk, hogyha a százat emlegetjük. Emellett a New Vegas nem is könnyű, a küldetéseket nem (a fő szálat sem) lehet ledarálni, néha félbe kell hagyni őket, elkalandozni erre-arra, gyűjtögetni, fejlődni szükséges a továbbjutáshoz. És ez így van jól, hiszen lassan úgy hiányzik a kihívás a mai játékokból, mint egy pohár víz az utazónak a sivatag közepén.

Persze nem minden fenékig tejfel (a Fallout esetében mikor volt?), hiszen a grafikus motor manapság már kicsit csúnyácska képet fest, viszont a védelmében mindenképpen fel kell hozni, hogy mindezért cserébe még egy közepes gépen is képes megmoccani ultra beállítások mellett. A látvány nemcsak öreg, de ismerős is, rengeteg elem át lett emelve az előző részből, s hiába vannak igen ötletes és alapvetően szép helyszínek, nagyon sokszor fogunk arra gondolni, hogy két éve én bizony már láttam ugyanezt. Bugokból is akad jócskán, égből hulló ellenfelek, beragadó szörnyek és emberek, na és persze vannak még villámszerű, kivédhetetlen fagyások is, de szerencsére korántsem olyan mértékben, mint ahogy azt a Fallout 3 esetében megtapasztaltuk. Néha a küldetések sem tökéletesek, érződik, hogy a fejlesztők esetenként híján voltak az új ötleteknek, de valahogy ezek a problémák nem tűnnek olyan hatalmasnak, mikor végre elkap a hangulat, és elmerülsz a játékban – a mérleg nyelve ekkor erősen billen egyet, és a bosszantó apróságok ellenében változatosság, rengeteg lehetőség, döntések garmadája és tíz játékot is megszégyenítő játékidő várja majd a kalandozókat. Lehet dohogni, hogy komoly újítás nincs a játékban, ami a mélységet tekintve egyáltalán nem igaz, de azt sem szabad elfelejteni, hogy ez nem a Fallout 4, hanem egy tartalmas spin-off a Fallout 3-hoz, nem egy teljesen új játék, hanem egy folytatás, ami lényegében mindent megad egy Fallout-rajongónak, amit csak egy Fallout-rajongó várhat.

GRAFIKA»	»70%
HANG ÉS ZENE»	»90%
JÁTÉKÉLMÉNY»	»89%

www.pcguru.hu/1640

»Nem forradalom, habár ilyen ígéret nem is volt. Tökéletes folytatás, amely kellemes újításokkal és újabb több tucat óra játékidővel várja a Fallout-megszállottakat.



»BATE

PRO
Újítások, melyek tovább mélyítik a játékmenetet, és továbbra is kiváló Fallout-hangulat.

KONTRA
A grafika már meglehetősen elavult a játék alatt, és a bugokat sem sikerült kiirtani...

GÉPIGÉNY» P4 2.4 GHz, 1 GB RAM, 256 MB VRAM (NVIDIA 6800/ATI X850 vagy jobb), 10 GB HDD

»88%«

BOSZORKÁNYMESTER

Mivel kezdetben kevés a pénz, és kevés a loot is, a gyógyítás elsődleges forrása nem a Stimpak, hanem a piszkos víz, a növények és a tetemek. A növényekből számos lötty készíthető, hasonlóan a fegyverekhez, de ez eléggé lassú és körülményes folyamat – egyétek csak a tetemeket, de a sugárzás miatt használjatok RadAwayt. A pihenés olcsó, ingyenes gyógyítás!

BOOM! HEADSHOT!

Az egyetemes Fallout jó tanács továbbra is él: mindig a fejre célozz! A VATS módot használva ezzel lehet a lehető legkevesebb sérülés mellett a lehető leggyorsabban elintézni valakit, még ha azon sisak is van. A később megnyíló perkkel ráadásul a VATS pontok nagy része is visszatöltődik egy-egy sikeres gyilok után, amivel szinte megállíthatatlan gyilkológéppé válhatsz!

FUSS FORREST, FUSS

A futás nemcsak hogy nem szégyen, de az első pár órában talán a leghasznosabb. A New Vegas nehéz, ráadásul már az első órában eljuthatsz olyan helyszínekre, ahol esélyed sincs. A legjobb, ha sok mellékküldetést veszel fel, és lépcsőzetesen oldod meg őket – ha valahol elakadsz egy-egy ellenfél miatt, válts küldetést, és térj vissza a korábbiakhoz később!

FRAKCIÓK

Ne dönts már a legelején, hogy melyik oldallal szimpatizálsz! A New Vegas területe hatalmas, sok csoport uralja, és ha korán elvágod magad az egyiknél, sokkal nehezebb dolgod lesz. Azonnal rád támadnak, vadásznak rád, ráadásul sok értékes tapasztalati pontot is buksz a fel nem vehető missziók miatt. Dönteni ráérsz a végjátékban is – akkor úgyis muszáj lesz.

MULTIPLAYER TESZT

ONLINE HÁBORÚ

MEDAL OF HONOR

BÁR A BÉTATESZT SORÁN MÁR VOLT IDŐNK BELEKÓSTOLNI A MOH MULTIJÁBA, KORAI KÖVETKEZTETÉST MÉG NEM AKARTUNK LEVONNI AZ AKKOR LÁTOTTAKBÓL. UTÓLAG VISSZANÉZVE MEGTEHETTÜK VOLNA, NEM SOK MINDEN VÁLTOZOTT AZÓTA.

Előző számunkban már írtunk a játék egyszemélyes módjáról, amit viszonylag jó értékeléssel zártunk. Mondhatni megérdemelten, hiszen a Medal of Honor nagyszerű hangulata, szemet gyönyörködtető grafikája azt a tökéletes illúziót keltette, mintha magunk is Afganisztánban harcoló amerikai katonák lennénk. De ahogyan az FPS-ek esetében lenni szokott, a játék tartalmazott egy többszereplős módot is, amely teljesen különálló részként, szinte önálló programként kap helyet merevlemezünkön.

A KOCKA EL VAN VETVE

Annyira különálló, hogy a multis részt már nem az eredeti fejlesztőcsapat, hanem a DICE nagyrabecsült tagjai dobták össze. Ehhez saját készítésű Frostbite motorjukat tették a játék alá, kicserélve az eredeti Unreal motort, aminek köszönhetően a többszereplős mód már DirectX 11-támogatást is kapott. Bár a látványra már az egyszemélyes mód alkalmával sem lehetett panaszunk, a multiplayer menü mögött dübörgő gépezet olyan szemet kápráztató képsorokat vetít monitorunkra, amikről tényleg csak szuperlatívuszokban lehet beszélni. Végtelennek tűnő tájak, gyönyörű színek és fényhatások, alaposan kidolgozott játékosmodellek gondoskodnak szemünk kényeztetéséről. A dolog egyetlen szépséghibája, hogy a rombolható környezetért felelős Destruction 2.0 modul, ami a Bad Company 2 esetében jelesre vizsgázott a Frostbite motorja mellett, már nem került be a Medal of Honorba. Persze ezt tudtuk már az előzetes információk alapján is, de mivel láttunk már hihetetlenül jól sikerült multis FPS-t enélkül is (Modern Warfare 2), ennek hiánya miatt nem aggódtunk.

Igen komoly elvárásokat támasztottunk a DICE által fejlesztett multival szemben, aminek a játék nem tudott megfelelni

KEVÉS, MINT GÉPSONKÁBAN AZ ALKATRÉSZ

Ha egyetlen szóval szeretnénk a Medal of Honor multiját jellemezni, akkor a kevés szó jutna először az eszünkbe. Ez a jelző a játék minden részletére jellemző, ami valószínűleg annak köszönhető, hogy rendkívül kevés idő állt a DICE csapatának rendelkezésére, hogy értékes alkotással álljanak elő. Először is vegyük a játékmódokat, amiből egyelőre négy található. Az első a Team Assault, ami nem más, mint egy sima TDM, azaz csapatalapú adok-kapok. Azután ott a Sector Control, ahol az adott pályán található 3 zászlót kell birtokolni minél több ideig, majd a Combat Mission, ami a leginkább hasonlít egy modern multis játékmódra. Ebben a két szembenálló erőnek kell egy-egy pontot megvédenie vagy felrobbantania. Ha a támadók sikerrel járnak, a játék átkerül egy másik területre, ahol folytatódhat az öldöklés. Akad még egy negyedik is, ami Objective Raid névre hallgat, de ez olyannyira gyors, hogy gyakran mire belépünk a szerverre, már tölti is a következőt. Bár cikkünk írásával egy időben bejelentettek egy új, ingyenes játékmódot, még azzal együtt is kevésnek érezhetjük mindezt, főképp ha megvizsgáljuk a pályák számát, amiből ugyancsak rettentő kevés akad. Szám szerint nyolc, de a gond ezekkel is az, hogy csak 2-3 játszható egy-egy játékmódban.

Induláskor három kaszt közül választhatjuk ki, hoy melyikkel kívánjuk gazdagítani ellenfelünk frag-számlálóját. Lehetünk lövészek,

ADATOK

KIADÓ
Electronic Arts

FEJLESZTŐ
DICE

MŰFAJ
FPS

INFO

Az Electronic Arts szokatlan módon a MoH esetében egy – korábban már komoly sikereket aratott – másik fejlesztőcsapatot kért fel a játék multiplayer módjának fejlesztésére. Azonban hiába a nagy név (DICE), a végeredmény igencsak felemás lett…

A sok tank a MoH multiban csak díszlet, beszállni egybe sem lesz lehetőségünk

A Medal of Honor multija tipikusan olyan játék, amely rendszeresen a fenti képen látható vörös ködöt borítja az ember agyára. A szerkesztőség Christ még sosem látta úgy tombolni, mint egy-egy aljas mesterlövész golyótálálata után

az elengedhetetlen füstgránáttal felvértezve, ezt követi a spec-ops, akinek rakétavető fityeg a hátán, géppisztoly az oldalán, végül pedig ott a mesterlövész, akivel jobb, ha csak a pályák alapos ismerete után kezdünk el játszani. A játékmenet nagyjából hasonlóan zajlik, mint mondjuk a Call of Duty esetében. Próbálunk ellenfelet találni, aztán előbb meghúzni a ravaszt, mint ahogyan neki sikerül. Ha sikerült több ellenfelet kiiktatnunk elhalálozás nélkül, akkor lehetőségünk lesz kill-streak jutalmak használatára is. Három kill esetén például kérhetünk aknavetős támadást egy megjelölt területre, öt-, illetve több gyilkolászás után pedig jönnek az egyre nagyobb és pontosabb csapásmérési lehetőségek. Bár ez nem igazán eredeti ötlet, túl sok gond nem is lenne ezzel, kivéve az, hogy az MW2-vel ellentétben nincs lehetőségünk ezeknek a személyre szabására.

Természetesen fejlődési rendszer is helyet kapott a játékban, ami azt jelenti, hogy sikeres megmozdulásainkat tapasztalati ponttal jutalmazza a gép. Megfelelő TP beszerzése után kasztjaink szintet is lépnek, egészen a maximálisan elérhető 15-ig fejlesztgethetjük őket. Minden szintlépés esetén egy-egy új csecsebecsével is gazdagabb lesz az adott karakter: több lőszert, jobban sebző lövedékeket, hangtompítót, jobb irányzékot, na és persze néha-néha új fegyvert is beszerezhetünk magunknak, de sajnos ez utóbbiakból is alig akad egy-két darab.

MÉLY LEVEGŐ, NYUGIKA

Mindaddig, amíg kezdő újoncként csak ismerkedni szeretnénk a játékkal, és nem áll rendelkezésünkre változatos felszerelés, bepróbálkozhatunk a játékkal is, bár ez leginkább csak a kelés-fekvésből fog állni. A Medal of Honor játékmenetébe nem lehet gyorsan beletanulni, ugyanis teljesen másfajta játékstílust követel meg tőlünk, mint amit konkurens programok esetében megszokhattunk. Minden fedezéket ki kell használnunk, ha előrébb akarunk jutni a pályán, ugyanis a legapróbb, távolban lapuló pixelhalmazok csak arra várnak, hogy valami mozgást érzékeljenek a látómezejükben. Ha pedig mi leszünk az a mozgás, egy tizedmásodperc is kevés lesz a golyók kikerülésére. Minden mérkőzést legfeljebb 24 fő játszhat egyidejűleg, ebből nagyjából 20 fő az, aki általában tábort ver valahova a pályán, s csak a megfelelő pillanatra vár, hogy valaki kilépjen egy szikla mögül. Az eszetlen rohangálás egyáltalán nem kifizetődő, a füstgránát használata pedig a lehető legfontosabb dolog lesz a támadó oldal számára. Talán nem túlzás azt állítani, hogy a MoH a világ legidegesítőbb, legfrusztrálóbb multis FPS-e, amihez minimum egy levél Xanaxot javaslunk mindenkinek indulás előtt. Gyakran bosszantó az is, hogy nincs biztonságos újraszületési hely, ezért számtalanszor előfordult velünk, hogy respawn után már feküdtünk is a földön az egész csapatunkkal az oldalunkon. Ha mindehhez hozzávesszük, hogy nincs kill-cam, azaz sosem tudjuk, hogy ki és honnan lőtt le minket... Nos, ezt csak bizonyos ideig képes elviselni az ember fia.

MAJD HA JÖN ÚJ DLC...

Viszont ha a 30. perc után sem megy el a kedved a játéktól, akkor könnyen lehet, hogy megkedveled a MoH multiját. A gond csupán az, hogy hiába is vetjük magunkat bele teljes elánnal a játékba, ha a rettentően kevés pálya és a fejlődési rendszer nem igazán ösztönöz minket a továbbjátszásra. A legfájóbb pont számunkra talán ez utóbbi volt, a fejlődési rendszer. Úgy érezzük, hogy a két ultraerős konkurensével ellentétben a játék nem jutalmazza megfelelően a játékost, hiába is lép újabb és újabb szintekre, a kapott új kütyüknek nem voltunk képesek örülni (12-es szinten például használhatjuk az ellenfél fegyvereit, a maximálisan elérhető 15-ön pedig kapunk egy extra gránátot, 8-ason pedig egy olyan lézeres keresőt, amit vétek feltenni, mert felfedjük vele helyzetünket). De ott van a járművek szerepe is, amit végképp nem értünk. Mindössze egyetlen járműbe ülhetünk bele, ami egy páncélozott csapatszállító. Nincs tank, se helikopter, se egy nyamvadt quad az egész játékban. Ez így sajnos nekünk édeskevés lett.

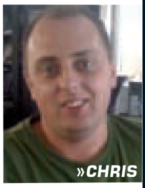
PLUSZ TÍZ SZÁZALÉK

November 2-án érkezik konzolokra az első ingyenes kiegészítő a játékhoz, amit azok tölthetnek le, akik regisztrálták a játékot az online fiókjukhoz (használt játék vásárlása esetén tehát ez az opció kilőve). A DLC legfontosabb újdonsága egy új játékmód megjelenése lesz, amit Clean Sweep módra kereszteltek. Itt a játékosoknak úgy kell megmérkőzniük egymással, hogy halál esetén nem születhetnek újra, tehát minden tudásukat latba kell vetni a győzelemhez. Külön öröm, hogy a csomag tartalmazni fog két új térképet is, amivel együtt már barátságos lesz a játszható pályák száma.

GRAFIKA»	»90%
HANG ÉS ZENE»	»80%
JÁTÉKÉLMÉNY»	»50%

www.pcguru.hu/1843

»Ez így sajnos nem állja meg a helyét egyik multis FPS-sel szemben sem. Mindenből kevés van a játékban, hamar unalomba fullad az egész. Egyedül a grafikától vágtuk hanyatt magunkat.



»CHRIS

PRO
Szemkápráztató látvány, döbbenten pislogtunk a monitorra .

KONTRA
Kevés, kevés, kevés. Nulla eredetiség, nincs rombolható környezet, hiányoznak a járművek is.

GÉPIGÉNY» Pentium D 3.2 GHz/Core 2 Duo 2.0 GHz, 2 GB RAM, 256 MB VGA, 9 GB HDD

»69%«

SOSE KAPNAK EL

NEED FOR SPEED HOT PURSUIT

[ÍRTA **CHOCHO**] **Eleged volt már a sok gyenge próbálkozásból? Végleg eltemetted az NFS-t, és már csak a régi részekkel vagy hajlandó foglalkozni? Ha a válasz mindkét kérdésre igen, akkor eljött a Te időd, mert a Hot Pursuit végre tényleg méltó a Need for Speed névre!**

ADATOK

KIADÓ
Electronic Arts

FEJLESZTŐ
Criterion Games

MŰFAJ
autóverseny

MULTI
van

INFO

A Need for Speed: Hot Pursuit 2010 a 16. NFS a sorozat történetében, és a harmadik játék, amely a Hot Pursuit alcímet viseli, azonban a kiadó valamilyen megfontolásból a hármas számot lehagyta a cím mögül. Talán ezzel is utalni akarnak rá, hogy ez egy teljesen új kezdet.

Tavaly még nem hittem volna, hogy ezt írom egyszer, de tényleg visszatért közénk a Need for Speed. A kilencvenes évek egyik legmeghatározóbb autós sorozata éveken keresztül hanyagolta saját esszenciáját, a receptet, mellyel egykor a Test Drive trónjára ülhetett, s melyet később egyes marketingesek alárendeltek a teljesített a kasszáknál (lesz folytatás, lásd a boxot), a 2010-es évre egy régimódi címet harangoztak be. Olyat, ami már tizenkét éve borzongatja meg a szabad versenyzés szerelmeseit, s amit bár egyszer már meggyaláztak, dicsfényét sosem vehetik el. A bejelentés a Need for Speed: Hot Pursuit volt. A várakozás eszelőssé fokozódott, az

Habár bíztunk a Criterion tehetségében, azért volt bennünk némi félsz az új NFS-sel kapcsolatban. De már nincs...

pénzszagú Halálos iramban láznak. A tavalyi Shift mondjuk kellemes meglepetés volt, évek óta az egyetlen olyan rész a sorozatban, amivel érdemes volt hosszú időt is eltölteni, de sok régi fanatikus nem örült az új irányvonalnak, mondván, hogy a Need for Speednek nem a reális versenyzésről, hanem az őrült, mégis élvezetes száguldozásról kellene szólnia. Mi tagadás, volt igazság a rajongók véleményében, s úgy látszik, erre az EA is ráébredt, mert bár a Shift viszonylag jól elvárások pedig a roppant híres fejlesztők miatt szinte megugorhatatlan szintre emelkedtek. Most végre itt a játék, és bár tény, hogy tökéletesnek nem lehet nevezni, sokkal jobb, mint bármely NFS az elmúlt években.

HALHATATLAN SZERELEM

Akik még emlékeznek a régi Need for Speedekre, tudják, miért volt elégedetlen a rajongótábor. Régiek alatt pedig most nem az Undergroundokat kell érteni, hanem a '98-as

Habár szakasztott úgy néz ki, ez itt akkor sem Űrdongó a Transformers filmekből...

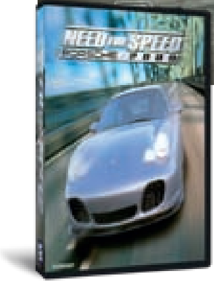
OKÉ-OKÉ, DE MI AZ A BURNOUT?

A cikkben megannyiszor hivatkozom a fejlesztő Criterion korábbi sorozatára, a Burnoutra, noha nem biztos, hogy minden olvasó képben van a témával kapcsolatban. A Burnoutok eredetileg konzolexkluzív, arcade autós őrületek voltak, melyekben a játékosok célja a minél nagyobb utcai felfordulás okozása volt. Tavaly PC-re is megérkezett a legutóbbi, Paradise című epizód, mely hatalmas, nyílt pályát, megannyi útszakaszt és rengeteg, közel végtelen kihívást rejtett. A Burnout összes része jó játék volt, de tény, hogy stílusuk alapjában tért el az NFS-ekétől. Így aztán a két tábor komoly rivalizálásba kezdett, mely tekintetében a sors iróniájának tűnik, hogy a Hot Pursuit fejlesztése végül a Criterion kezére került. Hogy az új NFS jó lett, nem kétséges, noha érezni a Burnout hatásait, és valószínű, hogy a csapat sosem tudja majd letagadni, honnan is indult a karrierje. Sebaj, mi azért örülhetünk.

Hot Pursuitot és a ’99-es High Stakes-et, melyekben a lényeg a rendőrök hergelése és az arcade, ennek ellenére nem eszetlen játékmenet volt.

A későbbi inkarnációk közül is akadtak kiemelkedő darabok (az Underground első része speciel kifejezetten jól sikerült), de ahogy a rendőrök visszatértek, az egész NFS egy torz, divatmajom címmé változott. Primitív játékelemek, nulla vezetésérzet és csaló ellenfelek jellemezték, megkérdőjelezve a bizalmat, amit a játékosok még így is rendre megszavaztak neki. Ezért aztán a Burnoutokkal már bizonyító Criterionnak fel volt adva a lecke, hisz nem elég, hogy egy teljesen kiábrándult tábornak kellett bebizonyítani, hogy van még spiritusz az NFS-ben, de újdonságokkal is elő kellett rukkolni, nehogy azzal vádolhassák őket, hogy a játék csak a régi részek modern felújítása. A csapat viszont meglepően jól vette az akadályt, s ennek első jelét már a menü betöltésekor észrevesszük. A Hot Pursuit roppant kidolgozott többjátékos módja mellett igen részletes karriermóddal is fel lett szerelve, ami első ránézésre a Burnoutok stílusát idézi. Van egy fiktív térkép, ami legjobban Kalifornia államot idézi, rajta pedig kismillió verseny, melyeket sorra teljesítve léphetünk előre a program ranglétráján. Ahogy egyre többször nyerünk, úgy nyílnak meg előttünk a későbbi versenyek és autók, s mind pályából, mind verdából rengeteget zsúfoltak a Hot Pursuitba, így hát sokáig elleszünk ezek feloldásával.

A játékmenet egyébként a megszokott mintát követi, igaz, sokat merít a Burnout balesetekre alapozott koncepciójából. Bár megmaradt a Single Race lehetősége is, a játék lelke a Hot Pursuit mód, melyben a többi versenyzőn túl a civil forgalomra és a rendőrökre is figyelnünk kell. A szerv meglehetősen agresszív erőkkel vonul fel, és minden eddig ismert praktikát bevet. Van helikopter, blokád, szögesdrótcsapda és EMP is, a felsorolásból pedig csak az utolsó lehet ismeretlen a rajongók számára. Az EMP az elektromágneses impulzus angol rövidítése, lényege pedig, hogy találat esetén megbénítja az autó elektronikai



NFS MINT SZIMULÁTOR

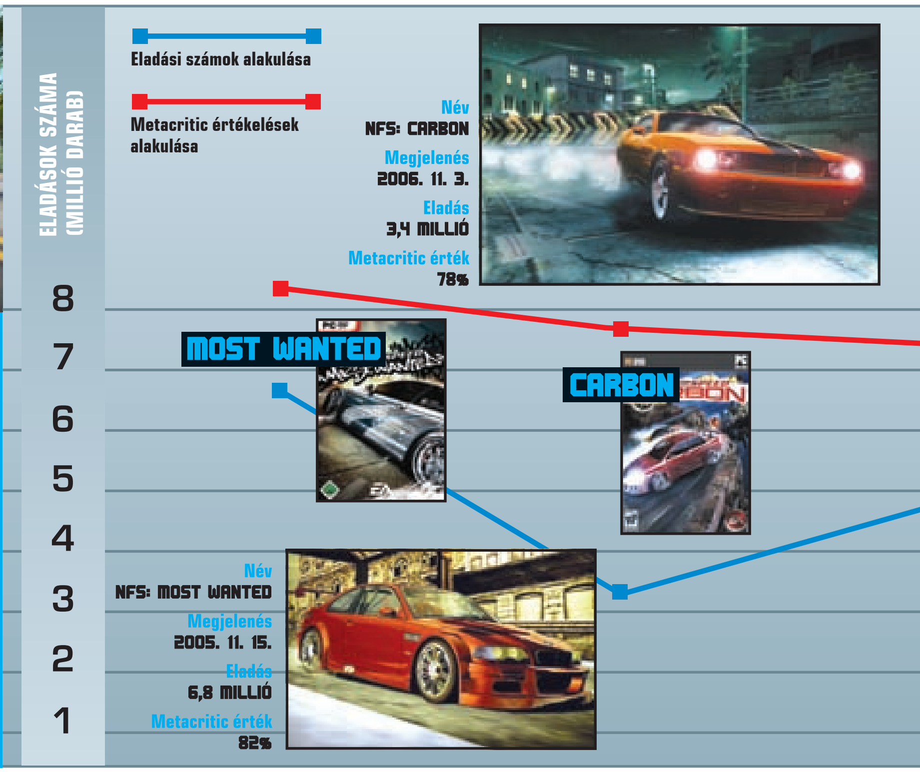
A 2000-ben megjelent Need for Speed: Porsche Unleashed az egyetlen olyan rész volt a sorozat történelmében, mely hanyagolva az arcade megközelítést, szimulációs játékmenettel kísérletezett. Noha nem volt olyan durva, mint egy rFactor, az autók irányítása és viselkedése tökéletes volt, így máig a rajongók egyik kedvenc NFS-játéka. Hasonló viszont biztosan nem készül egy ideig, mert a játékosok manapság inkább szórakozni, mintsem dolgozni szeretnek egy autós program előtt. Mit mondjunk, érthető...

rendszereit. Ilyenkor ugyan még képesek vagyunk navigálni, lelassulunk, és a kormányzás is nehézkesebb egy darabig. Maguk a zsaruk gyorsak, mint a villám, és láthatóan mindegy, milyen autót vezetnek, mindig utol tudnak érni bennünket. Ezt a kis butaságot el lehet nézni a játéknak, lévén a korábbi részek nevetséges játékelemeit (robbanó hordók, te jó ég…) száműzték a programból. Lerázni a zsarukat egyébként szinte lehetetlen, ha egyszer ránk tapadtak, üldöznek a verseny végéig. Emiatt aztán az autókázás hamar őrült országúti háborúba csap, amit képtelenség megúszni néhány karambol nélkül.

Itt köszön be a Burnout öröksége, ugyanis mikor nekicsapódunk valaminek, egy lassított bejátszást látunk magunkról, amint szikrák és szétrepülő alkatrészek közepette csúszunk a szétroncsolódott autóban. Ekkor azt várná az ember, hogy a verseny véget ér, de erről szerencsére szó sincs. Mindössze időt veszítünk, na meg a kocsink állapotjelzője kezd bepirosodni. Utóbbi, akárcsak a karambolok, szintén újdonság. Minden egyes autót tönkre lehet tenni, és igaz ez a rendőrök járgányaira is. Ha sokszor nekik ütközünk, megjelenik felettük egy piros csík, jelezve, hogy a végüket járják, s ha ekkor megadjuk nekik a kegyelemdöfést, egy fakabáttal kevesebb lohol majd a nyakunkban. Ez tehát az egyetlen igazi módszer a rendőrök ellen, s bár kissé brutális, az atmoszféra miatt jól megfér a klasszikus NFS-elemek között. Igaz ez a balesetekre is, noha hazudnánk, ha azt mondanánk, hogy eleinte nem néztünk furcsán a szanaszét repülő

NEED FOR SPEED HULLÁMOK

Grafikonunkon az elmúlt évek Need for Speed fogadtatását láthatjátok, egyrészt a játékosok (eladások), másrészt a szaksajtó (metacritic.com százalék) szemszögéből. Amíg az újságírók – az értékelések átlaga alapján – meglehetősen megengedőek voltak a gyengébb részekkel is (legrosszabb eredmény: 65% – NFS: Undercover), addig a játékosok már korántsem voltak ilyen elnézőek a meglehetősen hullámzó teljesítményű sorozattal, és volt, hogy az átlageladás szinte a felére esett vissza. Az is érdekes, hogy az NFS első eltérése a megszokottól (NFS: Pro Street) még érdekelte a rajongókat, azonban a második próbálkozás (Shift) már korántsem volt hatalmas siker – hiába volt ez az utóbbi jobb.



Lamborghiniket és Porschékat. Nincs mese, 2010 van, kell valami, ami feldobja a már ismert miliőt.

ORSZÁGÚTI HARCOSOK

Mivel azonban manapság a rendőrök is durvábban nyomják, az autósoknak is fel kellett venni velük a versenyt. Ezentúl nemcsak a zsaruk tudnak megszívatni bennünket különböző fegyverekkel, hanem mi is őket, sőt, riválisaink sincsenek többé biztonságban. Mind az EMP, mind pedig a szögesdrótcsapda bevethetővé vált, így a játék egy kicsit a Blurtől is örökölt, hisz az abban látott taktikázás ezúttal létfontosságú játékelemmé duzzadt. Mindezt kiegészíti még a magától újratöltődő nitró, amivel kiváló támogatást nyújtanak, lévén ritkák a szűk szakaszok, és főleg a széles, gyors utak dominálnak. Így mindig van hová lehúzódni, ritkán érezzük úgy, hogy a játék csapdába csal bennünket. Persze azért vannak apró hibák, a rendőrök például a rádión nem mindig azt mondják, ami történik, és a mesterséges intelligencia sem mindig áll a helyzet magaslatán. Addig rendben van a dolog, míg csak a versenyzőket kell irányítania, a rendőrök viszont sokszor teljesen szerencsétlen manőverekkel operálnak, s emiatt csak létszámbeli fölényük képes méltó ellenféllé avanzsálni őket. Hozzátenném, hogy a játék láthatóan csal is, egyes szakaszokban például mindegy, milyen autóval is vagyunk, tuti, hogy megelőznek minket,

Száguldás, taktika és színtiszta adrenalin. Nagyjából ezt nyújtja a játékosoknak az új Need for Speed: Hot Pursuit

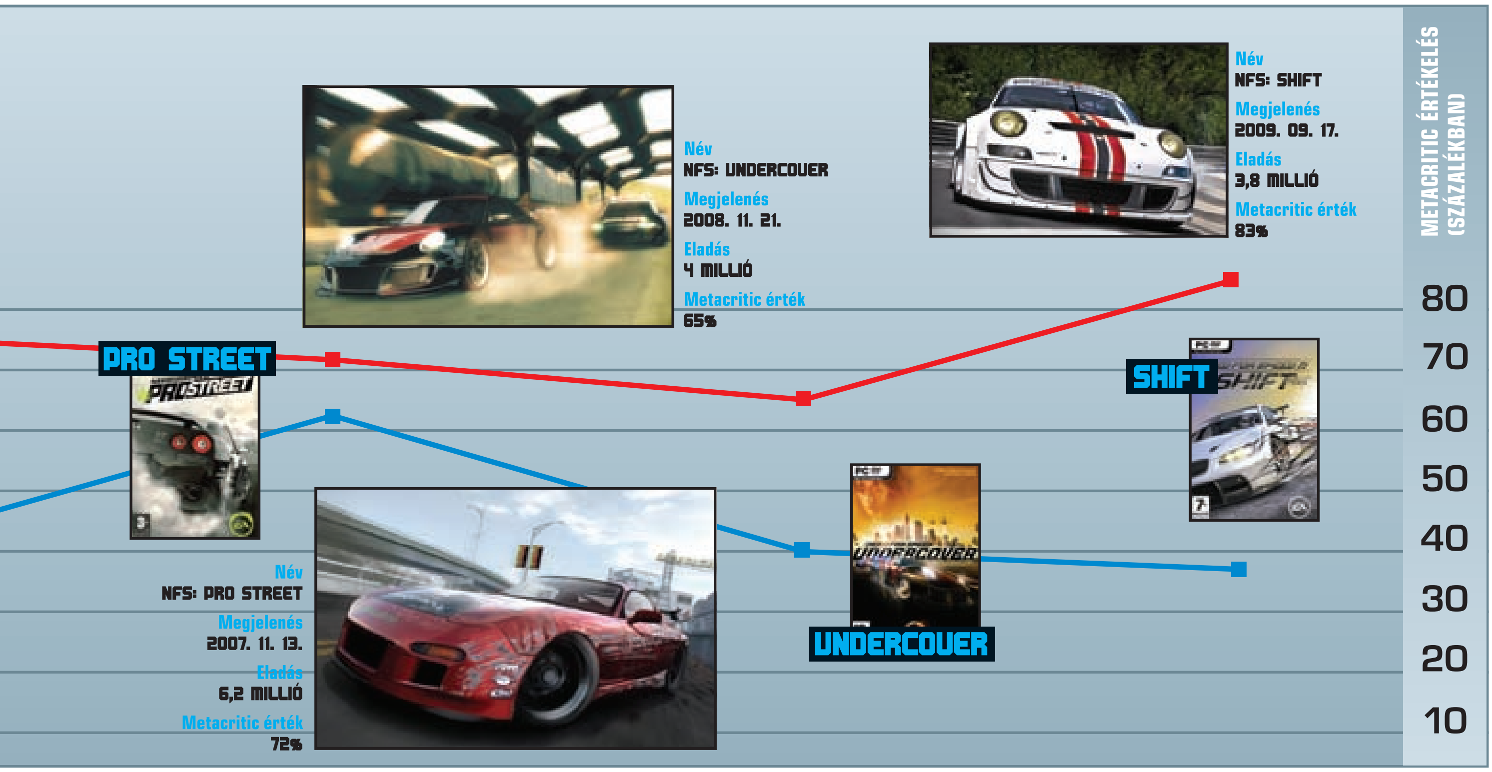
megszökhetünk az egyenes szakaszokban, és még arra is van mód, hogy ügyes manőverekkel kitérjünk az ellenünk bevetett turpisságok elől. Eleinte zavarónak tűnt a sok lehetőség, néhány kör után viszont egyértelművé vált, hogy ezek az újítások csak javára válnak a Need for Speednek. Mostantól nem elég egyszerűen lerázni a többieket, de gondolkodni is kell, és muszáj stratégiailag kielemezni, mi lenne a legoptimálisabb lépés. Szerencsére az új játékmenethez a pályák is és a többi kocsi is kínosan nagy előnyre tud szert tenni rövid idő alatt. Ugyan tény, hogy később bevárnak minket, de ennek dacára is kellemetlen tud lenni, hogy minden igyekezetünk ellenére sem mindig érjük be őket puszta gyakorlattal.

ÚTITÁRSAK

Szerencsére az AI a játékban csak opcionális, ugyanis a Hot Pursuit leginkább a többjátékos módra lett kihegyezve. Amint

Ha valamiért nem kár, hogy átvették az a Burnout karamboljelenetei. Igazi perverz öröm a több milliós gépcsodákat széthullva látni

A Hot Pursuit széria megérkezett a 21. századba, a száguldó őrülteket már nemcsak agresszív rendőrautókkal, szögszőnyeggel és helikopterrel lehet levadászni, de bevethetjük ellenük az EMP-t is. Erre csak azt tudjuk mondani: csikidám!



bejelentkezünk az EA fiókunkba, a program azonnal összeköttetésbe lép a barátlistánkon lévő játékosokkal, akik a karriermód alatt is kommentálhatják lépéseinket, sőt, megdöntögethetik a különböző versenyeken elért eredményeinket. Ezek a közösségi funkciók alapjaiban véve változtatják meg a Need for Speed játékélményét, hisz folyamatosan ránk van erőltetve, hogy figyeljük játékostársaink viselkedését. A legélvezetesebb persze az, ha pár barátunk versenyzőnek, a többi pedig rendőrnek áll, és elkezdődik a hosszú körökön át tartó szívatás. A játékosok egymással szembeni küzdelme kiemeli a Hot Pursuitot az eddig megjelent NFS-ek közül, mert mindkét fél érezheti magát fölényben, s nincs meg a zsaruk dominanciája. A pályák felépítéséről már volt szó, arról viszont nem, hogy pontosan milyen helyszínek is vannak a játékban, holott a klasszikus amerikai térképek felélesztése a Hot Pursuit egyik legnagyobb erényének számít. Ahogy az autóválaszték is hozza az elvárható szintet (részletesebben a boxban), úgy a pályák is visszatértek a gyökerekhez. Megfordulunk havas területeken, száguldozunk dús fenyvesek között, sőt, még az NFS III legendás Redrock Ridge és Lost Canyons útjai is visszaköszönnek, persze csak grafikai és hangulati megoldásokban. Akik olyan régóta rajongói a sorozatnak, mint én, tudják, mit jelent ez, akik pedig nem, érzik majd azt a furcsa, addiktív atmoszférát, amivel a gigászi hosszúsággal bíró pályák megajándékoznak bennünket. Egyszerűen fantasztikus, hogy a Criterion mit össze nem rakott rajtuk. Egyedül azt sajnálhatják a fiatalabb fanok, hogy a nyílt utak lehetőségét ezúttal elvetették, mi viszont örülünk a dolognak, mert az NFS nem TDU, és erre a World a legjobb bizonyíték.

NFS: SHIFT A MÁSODIK

A tavaly megjelent Shift a GTR-sorozatért is felelős SimBim egyes fejlesztőinek munkája volt, és ez meg is látszott profeszszionális, mégis arcade játékmenetén. A folytatást még nyár végén jelentette be az EA, sőt, egyesek szerint valamikor tavasszal érkezik, noha még semmi konkrétum nem ismert róla, így ajánlott ezt erősen pletykaként kezelni. Akárhogy is, jó jel, hogy hegesztik a második részt, mert mutatja, hogy az új irányvonalak is lehetnek sikeresek, kár leragadni egyetlen stílusnál.

FÉKCSÍK

Noha az NFS tényleg remek játék, vannak olyan tulajdonságai, amik azon felül, hogy kiemelik a tömegből, meg is osztják az ember érzéseit. Noha a játék címe Hot Pursuit, és a játékmenet is emlékeztet a klaszszikus részekre, a Burnoutból kölcsönvett roncsderbi és az autók „életereje” nagyon nehezen illik össze a széria történelmével. Tovább rontja az összképet az autók viselkedése. Értem én, hogy az NFS nem szimulátor (illetve a Porsche Unleashed volt

Vajon volt még idő katapultálni ez előtt a meglehetősen rosszul sikerült manőver előtt? Vagy a rendőrautókban nem kötelező extra a katapult?

A mi ötletünk a Hot Pursuit következő részére az, hogy mér a helikopterbe is be lehessen szállni.

az egyetlen ilyen stílusú darab a cím történetében), de egy minimális realizmus nem árt, ha már egyszer valóságban is létező kocsikról beszélünk. A modellek különbségei csak nagy vonalakban érhetők tetten, tehát a Corvette könnyebben kanyarodik, a Carrera GT meg jobban gyorsul, de ezek az apróságok messze nem elegek ahhoz, hogy négy-öt versennyel később is emlékezzünk rá, mikor milyen verdával nyomultunk. Csak ront a dolgon, hogy az összes kocsit irreálisan nehéznek érezzük, ezzel megölve a maradék élethűséget is. Emlékszem, milyen jól eltalálták az arcade játékstílust mondjuk a High Stakesben, és bár a Criterion igyekezett, szerintem képtelenek voltak feladni az évtizedes, burnoutos múltat. Az utolsó negatívum, hogy az erősen online-orientált design miatt elveszett a játék szóló egyénisége, és a jól felépített karrier ellenére is csak egy multira kihegyezett versenyprogram lett a korábbi NFS-próbálkozások között. Nem magával a Hot Pursuittal van itt gond, hanem a hagyatékkal, amivel a széria bír. Bizony, annak súlya alatt még ez a program is megrogy olykor-olykor, és ez már nem csak a készítők sara.

AUTÓCSODA

Az új NFS grafikailag egészen durván fest, elég csak pár pillantást vetni a mellékelt képekre. Az autómodellek kidolgozottsága elsőrangú, a táj döbbenetes, ahogy a látótávolság is, a speciális effektek pedig annyira szépek, hogy néha már féltem, hogy a monitoron felvillanó szikra meg ne égesse a billentyűzetet. Ráadásul a sebességgel sincs semmi gond, egy átlagos PC-n maximális beállítások mellett is repeszt a Hot Pursuit, a sebességérzet pedig egyszerűen fantasztikus. A Need for Speed mindig is híres volt a kiváló zenei felhozatalról, és e trend alól a Hot Pursuit sem képez kivételt. Rockos, kemény dallamai megadják az alaphangulatot, a menüzene pedig olyan szinten üt, hogy az első indításkor már tudjuk, jó pár órát eltöltünk majd a pályákon. Összességében tehát elmondható, hogy mind a játékélmény, mind a tálalás a helyén van, és ez végre egy igazi NFS-játék. Persze, megvannak a maga idegen pontjai, és biztos vagyok benne, hogy a hozzám hasonló rajongók között alapos vitákat szít majd, azonban el kell ismerni, hogy ennyi év után a stílus úgy hat, mint egy pohár víz a sivatag közepén. Ha pedig a játék jól teljesít a kasszáknál, a Shift 2 mellett újraindulhat a rendőrös vonal is, és ki tudja, talán a fejlesztők az újabb felvonásban már mellőzik az oda nem illő foltokat. Addig viszont még sok víz lefolyik a Dunán, úgyhogy örüljünk, hogy itt a Hot Pursuit, és játsszunk vele jó sokat, mert biz megérdemli.

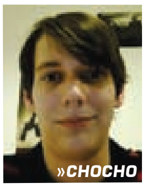
AUTÓK, AMELYEKÉRT ÉRDEMES ÉLNI

A Hot Pursuit autóválasztéka igen bő, a cikkben kitérni sem lett volna lehetőség rá. Itt viszont szabadon garázdálkodhatnak a szépségek, szóval íme a lista legszebb darabjai, a teljesség igénye nélkül: Audi TT RS Coupé, Aston Martin V12 Vantage, Bugatti Veyron 16.4 Grand Sport, Chevrolet Corvette Z06, Dodge Viper SRT10 ACR, Ford Shelby GT500 Super Snake, Koenigsegg Agera, Lamborghini Murciélago LP 670-4 SV, Maserati Quattroporte Sport GT S, McLaren F1, Mercedes-Benz SLR McLaren 722 Edition, Nissan GT-R SpecV (R35), Porsche 911 Turbo S Cabriolet, Porsche 918 Spyder (Concept Study)... és ezek csak a legforróbb példák a 65 csodaszép járgány közül. Érdekesség, hogy egyes márkák különösen sok típussal képviseltetik magukat (Lamborghini, Porsche), míg más, régen kedvelt gyártók autói teljesen mellőzve lettek (BMW, Ponctiac). Sebaj, lényeg, hogy van mit összetörni bőven, s hogy a kocsik szépek.

GRAFIKA»	»90%
HANG ÉS ZENE»	»90%
JÁTÉKÉLMÉNY»	»80%

www.pcguru.hu/0000

»Nagyon vártam a Hot Pursuitot, és bár nem kellett csalódnom, tény, hogy nem tökéletes a játék. Ennek ellenére ajánlom az összes rajongónak, mert ennél egy NFS sem állt még közelebb a jó úthoz.



»CHOCHO

PRO
Remek multi és igazi Hot Pursuit-hangulat, végre egy igazi NFS.

KONTRA
Pár furcsa játékelem és a realitás teljes hiánya.

GÉPIGÉNY» Intel C2D 1.8 GHz CPU, 256 MB VGA, 1.5 GB RAM, 6.5 GB HDD

»89%«

MAGIC The Gathering®

A MAGIC™ a világ legelső és mindmáig legnépszerűbb gyűjthető kártyajátéka, amelyet milliók játszanak!

VILÁGOK URA VAGYOK!

…TÖBB, MINT PUSZTÁN KÁRTYAJÁTÉK.

Rakd össze a saját paklidat!
Játssz az ismerőseiddel, barátaiddal!
Légy tagja a közösségnek, ismerj meg több száz játékost!
Versenyek, ligák, bajnokságok várnak országszerte!
Indulj nemzetközi rangadókon hihetetlen díjakért!
Kerülj Te is a legjobbak közé, utazd be a világot!

Ebben a játékban nincs két egyforma meccs – naponta megmérkőzhetsz a barátaiddal, mégis: évek alatt sem fogjátok megunni! Nem szükséges hozzá nagy teljesítményű számítógép, vagy szélessávú internet, és nincs havidíja.

BLACKFIRE ENTERTAINMENT

Regisztrálj most a www.magicezek.hu-n vagy a www.sarkanytuz.hu-n, hogy ingyen megkapd az első saját paklidat!

DELTA VISION KIADÓ

SÁRKÁNYTŰZ

MENNYEI KIRÁLYSÁG?

Lionheart: Kings' Crusade

[ÍRTA **TIKA**] **A Neocore ezúttal (de nem először, hisz a Crusaders hasonló sémát követett) a harmadik keresztes hadjárat csatáit szedte csokorba, persze szigorúan csak az összecsapásokra koncentrálva, és jócskán felturbósítva szerepjátékelemekkel.**

ADATOK

KIADÓ
Paradox Int.

FEJLESZTŐ
Neocore

MŰFAJ
RTS

MULTI
2 fő

INFO

A magyar fejlesztők 2008-ban a Crusaders – Thy Kingdom Come, azaz az első keresztes háborút feldolgozó alkotással indultak a nagyközönség kegyeiért, majd a King Arthurral tették fel a pontot az i-re.

A kiindulópont az a harmadik keresztes hadjárat, amely meglepő módon a másodikat követte, utóbbi pedig azzal ért véget, hogy 1187-ben Ibelini Balián feladta Jeruzsálemet, és a Szentföld újra muszlim fennhatóság alá került. A cél világos, foglaljuk vissza az Akkától Jeruzsálemig eső területeket, no meg a környékbeli tartományoknak is koppintsunk az orrára. A Szentföld esetünkben 16 régiót ölel fel, ebből Ciprus mint egyfajta utolsó helyőrség és oktatópálya van jelen, a többi pedig egy-egy epikus méretű ütközetet és persze jutalmat (pénzt, relikviákat, új egységeket) takar. A megcélzott területen elég kattintani, és mivel a hódítás iránya nincs kőbe vésve, no meg a már elfoglalt területek is dobálnak fel új és új megoldandó problémákat, például renegát templomosok vagy a helyi uralomért versengő nagyurak ügyét, a kurzort bárhová is tesszük, szinte biztos, hogy csata következik. A játék első látásra alig több, mint a Total War középkori fejezeteit (Medieval I-II) idéző csataszimulátor, ám mélyebbre ásva kiderül, hogy a Neocore itt is letette az egyedi „névjegyét". A hagyományos történetmesélést kiváltó mellékszálak a döntési lehetőségek mellett ügyesen lavíroztatják a játékost a történelem idevágó passzusain is (Barbarossa Frigyes halála, a bizánci és a jeruzsálemi politika mesterkedései). Anno 1189-ben, a pápai felhívásra három uralkodó indult el a Szentföld felé, Barbarossa Frigyes német-római császár a szárazföldön, II. Fülöp francia uralkodó és Oroszlánszívű Richárd angol király pedig a tengeren közelített Jeruzsálemhez. A játékos a címből is sejthetően az Oroszlánszívűt alakítja, illetve Szaladint, ha az ellenlábas kampányt indítjuk el, a többi frakció, pedig intrikák, no meg az említett mellékküldetések képében és támogatói szerepkörökben lézeng a nagytérképen – a két keresztény uralkodó mellett egyébként a pápai intézmény és a templomos lovagrend is kéri a becses figyelmünket.

A magyar fejlesztők ismét tanúbizonyságát adták, hogy ha stratégia, akkor igenis érdemes odafigyelni a Neocore-ra!

NEW ALLIES

Alig jelent meg az alapjáték a Gamersgate-en, máris érkezett egy kisebb letölthető pakk, amelynek újabb magyar vonatkozása van. A 6 új egység között ugyanis a magyar könnyűlovasság is helyet kapott. Egyébként a friss Gascon Knights, Ayyubid Bowmen, Ayyubid Infantry, Ayyubid Swordsmen és Archer Elite kompániák megjelenése mellett két új hős is bevethető, a szaracén Taqi al-Din Umar és a jó öreg Arthur of Brittany. Arthur ugyan nem az az Arthur, ám a DLC-nek van némi kikacsintó jellege, hisz például a bevállalható (ízlés szerint kikapcsolható rész) tartalmak között olyan botorságok is felvonulnak, mint Godfrey of Toulouse szelleme (az első keresztes háború hőse) vagy a Saracens from Outer Space egység, és bizony Joan d'Arc vagy Lancelot megjelenése sem hétköznapi.

VIRÍTSD A LÓVÉT!

A csaták szüneteiben nem a szokásos nyomorkezelő rutin van, értsd itt nincs provinciális gazdálkodás, nyavalygó jobbágyok, csak és kizárólag a haderőt kell foltozni. Dukátok formájában jutalmaznak egy-egy szétvert sereget, de a velencei kalmárok kamattal terhelt hiteleire is támaszkodhatunk, plusz a megszerzett keresztény relikviák, mint mondjuk az igazi kereszt (amelyen Jézust megfeszítették) egy darabjáért is jókora summát fizetnek – ezek lesznek a bevételeink. A kiadások pedig javarészt a játékos képességeitől függnek, mert egy sok vérrel kivívott győzelem után az egységek feltöltése gyakorlatilag elviszi a teljes hasznot, bár itt jegyzem meg, hogy a fejlesztők okosan nyitottak egy kiskaput az egységek pihentetési lehetőségével. Amúgy ha dúskálnánk a javakban (amire amúgy tényleg csekély az esély), akkor sem vehetünk kilóra keresztes lovagokat, egyrészt irgalmatlanul drágák, másrészt a jobb egységeket a durvább csaták vagy valamely frakcióhoz fűződő viszonyunk feltornászása után teszik ki az eladási táblóra.

Nem tűnik olyan kiegyensúlyozottnak ez a felállás. Mi legalábbis a lovas csapatra fogadunk

Azzal az arany páncélos sráccal azért nem nagyon kötökődnék egy sötét utcában. És nem azért, mert világítana...

Most még minden nyugodt, de Jeruzsálem vigyázz! Mert hamarosan jövünk!

FELTÁPOLT KERESZTESEK

A Neocore-nak az Arthurnál már helyet szorítottam a szívemben a jobb pitvar mellett, de úgy tűnik, előkelőbb helyet kell keresnem, mert amit egységfejlesztés címén kapunk, az valami gyönyörűség. Minden megvásárolt egység 5 fejleszthető alaptulajdonsággal rendelkezik, és 12 szintet léphet, továbbá 3 szintenként felvehet egy speciális tulajdonságot, mint mondjuk a lovasságnál az expert riding (a terep negatív hatásainak huss). Eddig ebben semmi szokatlan nincs, no de az egységek mindegyike harcban is elnyerhet képességeket, illetve pénzzel is treníroztató a támadó és védekező értéke. Továbbá minden kompánia 3 extra dolgot viselhet, nevezetesen egyedi páncélt, fegyvert és egy flaska tápoldatot (ez lehet sebzésnövelő vagy kitartásösztönző lötyi stb.), utóbbiak szaracén hullákból és térképen ácsingózó kalmárokból hullanak. És még nincs vége, kapitányokat állíthatsz a csapatok élére, papokat, akik a morált erősítik, vagy gyógyítókat, amivel a veszteségek csökkenthetők. Mindez egyszerű, logikus keretbe lett foglalva, és az egészet szó szerint megkoronázza az Oroszlánszívű. A sereg vezére ugyanis a keresztény relikviák legfőbb hordozója – azért csak a legfőbb, mert később más hősök is beléphetnek a seregbe. A relikviák – nem kevés van, mondhatni a legutolsó katolikus szent cipőgombja is fellelhető – bónusza pedig a Hit (vallás) pontokkal szorzódik fel, utóbbiakat meg a mellékküldetésekben (térképen ácsorgó figurák) megjelölt szöveges válaszaink után vagy az anyaszentegyháznak lepasszolt kegytárgyakért osztogatják.

OROSZLÁNSZÍVŰ KIRÁLY

I. Richárd angol király a történelem talán legellentmondásosabb alakja, egyik oldalról nem véletlenül kapta az Oroszlánszívű nevet, rettenthetetlen, hős lovagkirály, keresztény bajnok volt, akit a népi legendák szívesen kaptak a szárnyukra (lásd Robin Hood). Ugyanakkor 3000 szaracén foglyot mészároltatott le egyetlen nap alatt, népét és az egyházat a szüntelen hadakozáshoz szükséges adókkal a végletekig kizsákmányolta. Királyként távol Angliától, többnyire franciául beszélve és a korban nem meglepő módon gyakran káromkodva (mondhatni szívesen vette a szájára az Úr nevét) mégis a szigetország emblematikus figurájává vált.

FR-AKCIÓZZUNK!

Elvileg van egy csataszimulátorunk, keresztes kötésben, úgy két-három tucatnyi fejezettel (csatával), ám ugyanakkor minden csatának mondhatni alfejezetei is vannak. Itt jön képbe ugyanis a frakciók szerepe, hisz az ütközet adott, de a körülményeit és a hadrendet, valamint a haditervet döntően befolyásolja, hogy a csata előtt megjelenő felületen, a 4 frakcióból melyik támogatását kérjük. Teszem azt a Templomosok terve a vár éjjeli lerohanása, amihez ők is csatlakoznak, a pápai legátus már óvatosabb, rohamot javasol, de nappal, amikor a csapdák láthatóak, míg mondjuk a német-római haditanács az északi utat vezeti elő, ahol az érkező erősítést tőrbe lehet csalni, és így két oldalról is megindítható a támadás. Jópofa ötlet, hogy némi pénzért a seregünk nagyságát illető erősen túlzó pletykákkal kedvét szeghetjük az ellenségnek, vagy aljas húzásokkal – pl. mérgezett kutak, lefizetett vezetők – gyengíthetjük.

KERESZT ÉS KARD...

A csaták hasonlóan zajlanak a Total War szériához, pontosabban a King Arthurhoz, azaz zárt, alakítható formációkban manőverez a keresztény és szaracén sereg, és az egyiknek vesznie kell. Jeruzsálem és a nagyobb városok bevételéhez ostromgépeket vásárolhatunk, díjazandó, hogy a sivatagi körülmények, például homokviharok, vagy a völgyes-hegyes vidéken elhelyezhető csapdák (acéltüskék, leszúrt lándzsák) ezt a monoton csata csata hátán játékélményt is jó utóízzel tuszkolják le a torkunkon. A látvány sem utolsó, az íjászok nyílfelhői takarják be az eget, lovagok indulnak rohamra, nyomukban a felvert sivatagi por, mögöttük pedig lándzsát, kardot lóbáló népek tömött sorai masíroznak feltartott pajzsokkal. Apróbb hibák persze vannak, furcsán mozgó egységek, egymásba gabalyodó formációk, amiket csak a földközelbe lerakott kamera árul el, és arról se feledkezzünk meg, hogy itt a várfalak pusztán lerombolható díszletek, ebben a Total War még mindig jóval előrébb jár. A taktika legfontosabb eleme továbbra is az, hogy a megfelelő fegyvernemeket ütköztessük, lándzsákat a lovassággal stb., de az íjászok dominanciája megtörni látszik, hisz a kor páncélozott lovagjait nehezen fogja a nyílhegy, és inkább a lélektani hatásban bízva érdemes összpontosítani a tüzelést. A morál ugyanis ezeken a csatatereken döntő tényező, a koncentrált túlerő például nagyon hatásos tud lenni, mivel a megfutamított egység a közelében lévőket is megingatja.

„JAMBES DE DE”

Nem szabad elfeledkezni arról, hogy szaracén oldalról is teljes értékű kampányt kapunk, ahol a frakciókat három kisebb fejlődési fa (hősképességek, egységek, általános) váltja fel. Szaladin és a muszlim haderő ugyanakkor a kétfős multiplayerben is bevethető, tehát összességében a Neocore becsülettel körbejárta és összerakta a témát. A kérdés már csak az, van-e igény a Medieval 2 Total War után a puszta, kimagozott csatákra? Szerintünk igen...

GRAFIKA»	»70%
HANG ÉS ZENE»	»80%
JÁTÉKÉLMÉNY»	»85%

www.pcguru.hu

»Sikerült a Szentföldre is betörnie a magyar fejlesztőknek, noha a csataképernyő, illetve a kivitelezés szerényebb, mint a Total Waré, de ezt kiváló ötletekkel feledtették.

PRO
Az egységek fejlesztése mintaszerű, a frakciók és a taktikai rész viszonya kiváló.

KONTRA
A várfalak szimbolikusak, és a formációk találkozása sem tökéletes.

GÉPIGÉNY» AMD64 3500+ vagy P4 3,2GHz, 1GB RAM, GeF6600 vagy ATI X70, 7GB HDD

»80%«

[ÍRTA **CHOCHO**] **A Gothic-sorozatot az eredeti fejlesztők távozásával temetni kezdték, noha a kiadó JoWood már rég bejelentette, hogy a népszerű jogokkal élve, új fejlesztők bevonásával elkészíti a „folytatást". Most végre megérkezett a Gothic 4, és bár nem lett rossz, semmi értelme negyedik résznek hívni.**

A tavalyi ősz a szerepjátékosoké volt, hiszen a BioWare Dragon Age: Vérvonalakja és a Gothic-sorozat első három részéért felelős Piranha Bytes Risenje bőven elég volt, hogy kielégítse az RPG-fanatikusok igényeit. Bár a Risen jó játék lett (részletek a boxban), a Gothic-rajongók nem érezték úgy, hogy méltó hagyatéka a sorozatnak, a JoWood által ígért Arcania: A Gothic Tale című mellékág pedig még nagyon messze állt a kész állapottól. Aztán a kiadó, látva a Risen nem túl meggyőző eladásait, visszanevezte a projektet Arcania: Gothic 4-re, ezzel ismét teljes értékű folytatássá „varázsolva" azt. Noha a játéknak nem sok köze volt az eredeti trilógiához, a világ egyes elemei megmaradtak, így a félkész program egyik napról a másikra a sorozat rajongóinak messiásává vált. Az új csapat már letett egyet s mást az asztalra (többek között ők készítették a remek Desperadost is), így méltán bizakodhattunk a minőségi végeredményben, mint ahogy azt is joggal gondolhattuk, hogy az új brigád feltűnésével a korábbi Gothicok programhibái már nem köszönnek vissza. Sajnos azonban nem ez lett a helyzet, és ahogy Bate a minap megfogalmazta, „Ebben a sorozatban a bugok már nem hibák, hanem feature-ök!". Bár tévednél, Bate, bár tévednél…

Egy alapvetően kellemes szerepjáték, ami kicsit elvérzik az apró hibákon és a Gothic 4 alcím felesleges súlya alatt

GÓTIKUS MESE

Mielőtt sírógörcs közepette vágná a földhöz a magazint a kedves olvasó, leszögezem, hogy az Arcania jó játék lett, s bár való igaz, hogy nem ér fel a sorozat előző részeihez, kielégítő lehet pár gótikus délután idejére. Persze van hibája épp elég, de ezekkel ráérünk később is foglalkozni, először nézzük inkább azon tényezőket, melyek alapján pozitívan értekezhetünk a Gothic 4-ről. Arcania története szerint egykoron két király küzdött a hatalomért, ám a zsarnok kerekedett felül, megalomániája pedig folytonos háborúskodásba taszította birodalmát. A király megőrült, az ország lángokban áll, ám mindez csak távoli gondnak tűnik Feshyr festői szigetének lakosai számára. Főszereplőnk, a névtelen, fekete hajú és roppant sármos juhász is itt tengeti gondtalan mindennapjait. Egyedül az foglalkoztatja, miképp vehetné feleségül szíve választottját, ennek érdekében pedig meg is tesz minden tőle telhetőt. Sajnos azonban egy nap katonák lepik el Feshyrt, lemészárolnak mindenkit, a hős pedig útra kel, hogy megbosszulja szerettei erőszakos halálát. Maga a sztori, mint olyan, semmi különlegességgel nem szolgál. Megyünk előre a küldetések diktálta sorban, megtudunk eztazt, rájövünk, hogy már az egész világ sorsa is a mi vállunkat nyomja, majd egyszercsak letudjuk a játékot, és örülünk, mint majom a farkának. Ez így kicsit sem hangzik vonzóan, azonban az Arcania nyitánya nagyon is ügyes, sőt, a játék az utolsó pillanatáig megőrzi személyes légkörét. Hősünknek nem adhatunk nevet, és a külseje is fix, lényegében egy kifejlett személyiségről beszélünk, aki néhány játékóra alatt hihetően válik szerethető léhűtőből mindenre képes gyilkossá. Tehát míg maga a történetvezetés kevés érdekességet vagy fordulatot tartalmaz, addig a karakterünk egymaga is elcipeli vállán az egész játékot. Bevallom, rég nőtt már annyira a szívemhez játékhős, mint a juhász, és ehhez a sokszor átlagon felüli forgatókönyv is hozzájárult. Bár gyakran érezni giccsesnek vagy kínosnak a beszélgetéseket, ez a probléma igazából a mellékküldetések esetén áll fenn, a főszállal semmi baj nincsen.

ADATOK

KIADÓ
JoWood Entertainment

FEJLESZTŐ
Spellbound Entertainment

MŰFAJ
RPG

MULTI
nincs

INFO

A JoWoodnál nagyon bíznak az Arcania: Gothic 4-ben, ugyanis a pletykák szerint az Arcania II névre hallgató folytatás fejlesztése már 2010 nyarán megindult.

A KALANDOR KOSARA

Az Arcania igyekszik a lehető legtöbbet kihozni szavatosságából, annak ellenére is, hogy nagyrészt lineáris játékmenettel bír. Az újrajátszhatóság egyik nagy vonzereje a rengeteg gyűjthető tárgy, melyek közül néhány még különleges felszereléssel is megjutalmazza a játékost. Felkutathatjuk Innos istenség 30 szobrát egy szent áldásért, összegyűjthetjük a 30 ősi relikviát a mesés gazdagságért, de akár a Gyűlölet Kaszáját is összerakhatjuk a 30 Beliar-bálvánnyal, és a Jéghideg Hatalom Rúnáját is övünkre akaszthatjuk a szintén 30 rúnakődarab által. PC-n „csak" a különleges jutalmakban részesülhetünk, Xbox 360-on viszont még achievement is jár fáradozásainkért, így nem árt nekiveselkedni, és összeszedni a sok elrejtett kincset.

Ha ráértek, srácok, akkor meló után egy kicsit játszhatnánk „frizbiset” a pajzsommal. Mit szóltok?

AZOK AZ ÁTKOZOTT GOBLINOK!

A kellemesen tálalt történet és főszereplő mellé hihető és látványos világ is társul. A fejlesztők által használt Vision 7 grafikus motor megfelelő változatosságot és méretet biztosít, melyben kalandozni tényleg élvezet, noha láttunk már ilyet korábban is. Ugyan a sztori egy lineáris vonalon halad (van pár választásunk, de komoly következményük nincs), elég sok apróság vár felfedezésre, melyekért néha érdemes visszalátogatni a korábbi helyszínekre. Az alkotók persze gondoltak rá, hogy senki sem barangolja be a szigetet többször is, így vannak nagyobb érákat összekötő teleportok, amelyek felfedezésük pillanatától lépnek működésbe. Ráadásul a felszín alatt hosszú barlangrendszerek húzódnak, melyek feltérképezése – bár nem hatnak az újdonság erejével – kifejezetten szórakoztató. Kár, hogy a mélyükön az esetek 99,99%-ában más se találunk, csak goblinokat, s ez nemcsak a barlangokra, de nagyjából az egész játékra igaz. Ha valami turpisság áll a háttérben, biztos, hogy a goblinok állnak mögötte. Elveszett a csatában a bárói zászló? A goblinok voltak! Nincs meg a céh címere? Tuti, hogy a nyavalyás goblinok nyúlták le! Egy ponton még maga a főhős is megjegyzi, hogy tele a hócipője a goblinokkal… Ennek ellenére azért elmondható, hogy számos ellenséggel találkozhatunk utunk során. A harcrendszer egyébként a sorozat hagyományainak megfelelően valós idejű, és elvileg három, gyakorlatilag két opcióból áll. Azért írom, hogy elméletileg, mert a csapás és az elugrás mellett van pajzsvédés is, utóbbit viszont abszolút feleslegessé teszi a kitérő mozdulat. Egy átlagos harc úgy néz ki, hogy az ellenfél ütéseit igyekszünk elkerülni, majd mikor az kifáradt (igazából lejár a „köre”), odamegyünk, és rásuhintunk párat. Mivel a Gothicban a fejlődés teljesen szabad, a harcosok is tanulhatnak alkímiát és varázslást, a leghatásosabb megoldás pedig ezek ötvözése, igaz, erre keveset lesz szükségünk.

A SÖTÉT OLDAL

S hogy miért? Nos, azért, mert a játék borzasztóan könnyű. Nem vicc, normál fokozaton összesen két alkalommal tudtak csak megölni, ami a húszórás játékidőt és a megannyi lekaszabolandó gob… izé, ellenfelet figyelembe véve nevetségesnek tűnik. Nehéz fokozatra állítva javul a dolog, noha egy Gothic-fanatikusnak még így sem jelent különösebb kihívást. A legnehezebb fokozaton – melynek neve Gótikus – azonban már túl durva a program. Szinte méterenként meghalunk, mert egy-egy csapás annyi életerőt levesz, amennyit nincs az az alma, ami visszahozna. Sajnos ez a fajta kiegyensúlyozatlanság jellemző az egész programra. Ahogy a sorozat régi részei, úgy az Arcania is félkész, sőt, a játék még szinte meg sem jelent, már javításra volt szüksége (részletek a boxban). Az ellenfelek harci stratégiája sokszor nevetséges, hisz a viselkedésük teljesen kiszámítható. Csapkodnak kicsit, majd világítani kezd körülöttük a levegő, jelezve, hogy brutális rohamra készülnek. Ilyenkor nincs más dolgunk, mint arrébb állni, hogy azok a semmibe rohanjanak, nekünk háttal kerülve, és ezáltal totálisan védtelenné válva. Ez pedig a játék összes szörnyetegénél így működik, nincs semmiféle változatosság vagy erőeltolódás. Hasonlóan kiábrándító a küldetések felépítése. Amilyen jól tálalja a játék a sablonos történetet, olyannyira gyengén mennek neki a más RPG-k által is használt játékmeneti klisék. Rengeteget fogunk szaladgálni és túl sokat beszélgetni, ami a gyenge és rosszul kalibrált küzdelmek miatt könnyedén unalmassá válik. A játék legalja e téren talán az orkos rész

BÁTORSÁG KELL ÉS…

…egy hotfix, ami nélkül a játék konkrétan játszhatatlanná válhat. Bizony, amilyen jó tud lenni itt-ott az Arcania, annyira sok programhiba van benne, melyek közül a legidegesítőbb az eső okozta elfehéredő képernyő. Ilyenkor az esőeffekt helyett fehér köd lepi el a játékteret, lehetetlenné téve a tájékozódást. Ennek a bugnak az elkerülésére nincs más mód, mint a fejlesztők által a játék megjelenésekor kiadott hotfix telepítése, melyet egy teljesebb javítás követ majd a közeljövőben. Addig is álljon itt a fájl elérhetősége: http://www.cdprojekt.hu/gra.asp?gid=340

Senki nem akar velem pajzsos frizbit játszani, bezzeg, hogyha mézsörért kell szaladgálni, akkor már rögtön jó vagyok…

A magyarításra nem lehet egy panaszos szavunk sem, ami mondjuk nem csoda, hiszen a projektben részt vett mindenki kedvenc Kredence is

Ez az, öreg, jól masszírozol, még egy kicsit jobbra, jobbra, ez az, most jó lesz...

volt, ahol minden szereplő továbbküldött valakihez, hogy a végén ezt a láncot visszafelé is megtegyem. Amatőr hiba, ami egyszerűen kiküszöbölhető lett volna, csakúgy, mint a kismillió technikai hiba, ami komolytalanná teszi a programot.

GOBLINVICSOR ÉS ORKMOSOLY

Látvány terén az Arcania legalább olyan vegyes érzéseket kelt, mintha a játékmenetről beszélnénk. Egyrészről csodaszép effekteket vonultat fel a grafika, az eső áztatta követől speciel még a Crytek is tanulhatna ezt-azt. De ugyanilyen jók a fény/árnyék hatások, a látótávolság és a fű pedig egyenesen ász, a legjobbak a műfajban jelenleg. Másrészről viszont ott vannak a baltával faragott, sokszor ismétlődő karaktermodellek, az iszonyúan elavult időjárási effektek és az animációk, amik a Dragon Age után igen kínosnak tűnnek. Mindez azonban még rendben lenne, ha a gépigény normálisan viszonyulna a minőséghez, erről viszont szó sincs. Az Arcania mindegy, milyen vason fut, tuti, hogy nem megy 40 fps fölé, és még egy atomerőművön is lesznek pillanatok, amikor 15-20 képkockát számít ki az engine. Ennek oka valószínűleg a nulla optimalizáció, ami a játék konkurenciáját figyelembe véve szégyen. A szinkron elég jól sikerült, a főhősé például remek választás, a zenével viszont vannak fenntartásaim. Semmi egyedi szólam nincs a játékban, csak a már ezerszer hallott nagyzenekari búgás, mely intenzitása az akcióhoz mérve változik. Mi, magyarok persze még jól jártunk, mert az Arcania a hazai forgalmazónak hála pazar magyarítással felvértezve érkezik, mégis azt kell mondanom, hogy lett volna még hová fejlődnie a JoWood pénzelte projektnek.

GÓTIKUS KONZOLOK

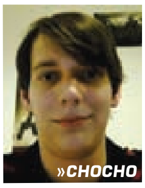
Az Arcnia: Gothic 4 PC mellett Xbox 360-ra is megjelent, a Microsoft konzolján viszont messze nem teljesít olyan jól, mint PC-n. Az irányítással vannak gondok, a grafika hihetetlenül rusnya, a töltési idők aránytalanul sokáig tartanak, a bugokról pedig nem is mondok semmit. Egyedüli pozitívuma a portnak, hogy a számítógépes változattal ellentétben nem akadozik. Az Arcania egyébként Playstation 3-ra is tiszteletét teszi a következő évben, erről a konverzióról viszont még csak homályos beszámolók kerültek nyilvánosságra. Bízzunk benne, hogy a fejlesztők tanulnak az Xbox 360-as Gothic 4 negatív kritikáiból, és a Sony masinájára összekapják magukat...

Most pedig, hogy nagyjából átrágtuk magunkat a pozitív és negatív tulajdonságokon, nem árt egy Gothic-rajongó szemével is megnézni a programot. Bár a játékélmény jól idomul a klasszikus sorozathoz, a borzasztóan egyszerű játékelemek és a nulla kihívás teljesen elüt attól, amit egy ilyen volumenű címtől elvár az ember. Ráadásul a fejlődés is teljesen le lett butítva, így az Arcania inkább afféle belépőnek jó a szerepjátékok világába, mintsem egy keményvonalas széria teljes értékű folytatásának. Bár a kiadó hosszú ideig agyalt az alcímen (eleinte Gothic 4: Arcania volt a cím, majd Arcania: A Gothic Tale), a négyes szám ráerőltetése nem tett jót a játéknak, hisz feleslegesen szül nagy elvárásokat egy olyan programmal szemben, mely az első perctől kezdve nyilvánvaló, hogy képtelen teljesíteni azokat. Azaz hiába jó és élvezetes az Arcania, ha annak, aminek el akarják adni, nem felelhet meg. Furcsa érzés szembesülni ezzel a ténnyel, mert nekem tetszett a játék, és biztos vagyok benne, hogy sok rajongónak is bejön majd, ha hajlandóak adni neki egy esélyt, és képesek lenyelni az egyszerűsödött játékmenetet. Tiszta szívből ajánlani viszont csak akkor merem, ha tesztek egy próbát a demóval, és az sem árt, ha a vásárlással megvárjátok a már beígért első patchet...

GRAFIKA»	»80%
HANG ÉS ZENE»	»60%
JÁTÉKÉLMÉNY»	»70%

www.pcguru.hu/711

»Az A:G4 nem valódi negyedik rész. Ennek ellenére ajánlható, már amennyiben az ember el tud siklani a korábbi részek profi játékmenetének totális mellőzése felett.



»CHOCHO

PRO Kellemes történet egy lélegző fantasy világban, jópofa főszereplővel.

KONTRA Semmi újdonság, sok egyszerűsödés, és ráadásul bugos is.

GÉPIGÉNY» AMD Dual Core 3500+ CPU, 1 GB RAM, 512 MB VGA, 10 GB HDD

»70%«

A játékújságírás egyik legnehezebb dolga a képaláírás készítése egy olyan screenshothoz, amin csak egy katona feje látszik, hatalmas sisakkal. Ilyenkor, ha nem jut eszünkbe semmi, akkor kikacsintó megjegyzéseket írunk az olvasóknak. Mint most.

népsport
POSZTRA IGAZOLUNK
népsport
NST
NB I
LÉGIÓ
BENNFENTES
KÉZI
F1
NFL
NBA
e-SPORT
GÓL-VLOG
MŰESÉS
SZERTÁR
Legutóbbi komment
NFL-beharangozó, 5. játékhét
Mészárlás a homokozóban
Ray Finkle már a spájzban van
A fák nem nőnek az égig
Legtöbb komment
Legolvasottabbak
NYISS BLOGOT!
belépő.hu
facebook
népsport tv
David Villa kihagyta az év helyzetét
Intelligence and Class
A legjobb NFL-reklámok
BARI
BARCELONA
R. ZARAGOZA
B. JUNIORS
Juventus - a Calciopoli árnyékában
Milan - az ördög Milan-mezt visel
Chelsea - Lion Rampant
Real Madrid - a világ legfehérebb meze
Manchester United - nem arrogáns
Bayern - az utálatotok a mi büszkeségünk
Róma - a legszebb város egyetlen csapata
Barcelona - miről álmodik Lionel Messi
Fuzovel kifele
Forma-1
Barca Blog
NBA Blog
Impresszum
Médiaajánlat
Kapcsolat
Adatvédelem
RSS 2.0
www.nepsport.hu
sportbloggyűjtő

HÁROMPONTOS!

NBA 2K11

ADATOK

KIADÓ
2K Sports

FEJLESZTŐ
Visual Concepts

MŰFAJ
kosárlabda-szimulátor

MULTI
van

INFO

A nemzetközi sajtó a megjelenéskor elájult az NBA 2K11 konzolos verziójától, neves kritikusok a generáció legjobb sportjátékának kiáltották ki a programot.

[ÍRTA CHOCHO] **Az EA Sports évtizedes ámokfutása és a Nintendo Jam-féle hülyéskedése után most itt a 2K kosárjátéka, ami minden mást üt piacon. Kár, hogy PC-n még kihívója sincs.**

Évek óta hagyomány, hogy valamely kiadó (vagy kiadók) megjelentet egy aktuális kosárlabdás játékot, ám az utóbbi időben mi, PC-sek ettől a sportágtól sem voltunk eléjulva. Amíg az EA uralta a terepet, addig sorra csak gyengített portokat kaptunk (ahogy a FIFA-ból is), más cégek pedig kerülték a platformunkat, mint a tüzet, mert féltek a rossz eladásoktól és a billentyűzetes irányítástól. Most viszont felragyogott a szerencsecsillagunk, mert a 2K Sports NBA játékai nem hagynak maguk után kívánnivalót. Így volt ez tavaly is, és hála az égnek, most sincs másként, köszönhetően az NBA 2k11 kiváló játékélményének és hangulatának. Na meg annak a fajta profizmusnak, ami csak úgy süt a fejlesztők munkájából.

PALÁNKRA MENT

A játék egyből a lecsóba csap, nincs semmi felvezetés vagy oktatás. Elindítjuk a programot, elsötétül a kép, majd egy ismerős alak sétál elő a sötétből, 23-as Bulls mezben. A kamera közelít, látjuk a verítéket a fején, az izmai megfeszülnek, mély lélegzetet vesz, majd egyszer csak felcsillannak a reflektorok, és a pálya halhatatlan ördöge, Michael Jordan lép a pályára. 1991-et írunk, a Bulls a Lakersszel játszik, mi pedig csak kapkodjuk a fejünket, és el sem tudjuk dönteni, tetszik-e amit látunk, vagy sem. Egyrészről érezzük, hogy elkapott a hangulat, mostantól egész éjszakákat töltünk majd el a játék előtt, nem lesz kibúvó. Másodsorban viszont még nem tanítottak meg bennünket játszani, így a kvázi interaktív intró rövidesen anyázásba csap. Miután túléljük a játék elejét (megsúgom: Esc-kel ki lehet lépni), egy viszonylag egyértelmű menüben találjuk magunkat. Noha nincs összevissza szemetelve, az alul, felül és kétoldalt rendezett opciók láttán az ember hamar összekeveredik, főleg, hogy a grafikai és irányítási lehetőségek meglehetősen limitáltak. Utóbbiak

Ez a fiú itt balra a kék pizsamában tuti azt hiszi, hogy ő a helyi Superman

Bezzeg a bevásárlókosár körül sosincs ilyen nagy tumultus srácok.

ráadásul tipikus konzolbetegségben szenvednek. Nem elég, hogy a játék egyszerűen nem ismeri a billentyűzet fogalmát, de minden egyes mozdulatunkat egy szimbólummal jelzi a pályán. Nyomj háromszöget, kört, satöbbi, véletlenül se betűket, Ctrl-t vagy entert. Hiába, a PC még úgy is csak másodhegedűs platform lehet, ha látvány terén a konverziók nem maradnak el a konzolos eredetiktől. Mindez viszont csak a kezdet, ha úgy vesszük, maga a játék bőven kárpótol az efféle kellemetlenségekért.

AIR JORDAN

Az első és legfontosabb újdonság Michael Jordan visszatérése, aki külön játékmódot is kapott a 2k11-ben. A Jordan Challenge tíz különböző meccset tartalmaz, melyek Michael és az NBA legendás történetének csúcspontjait hivatottak megörökíteni. A 2K nem habozott maximális szakértelemmel és odaadással adózni az amerikai sporttörténelem egyik legnagyobb alakjának, így ha valaki nagy rajongója Jordannek (vagy a kosárlabdának), úgy érzi majd, hogy a játék visszarepítette az időben. Amennyiben mind a tíz kihívást letudtuk, megnyitjuk a karriermód egy speciális változatát, melyben Michael a jelenben kezdheti meg fiatal pályafutását. Ez esetben mi alakítjuk a tehetségét, egyengetjük a karrierjét, látjuk, ahogy öregszik, változik, jobb, ügyesebb, hihetetlenebb lesz. Egy szó mint száz, Jordan az ász a 2k11-ben, ez viszont korántsem jelenti azt, hogy a játék elhanyagolná a többi híres játékost. Az új NBA egy rakás csapatot és hírességet tartalmaz, egytől egyig licenc szerint, így igazi élmény felfedezni a program mélységeit. Ráadásul egyes csapatokból több évadnyit is elraktároztak a derék fejlesztők, így ha valaki arra kíváncsi, hogy az 1987-es Bulls volt-e jobb, vagy az 1990-es, egy gyorsmeccs beállítása után választ kaphat kérdéseire.

A NAGY ELLENFÉL

Az NBA Elite 2011 csak valamikor a jövő év elején készül megjelenni Xbox 360-ra és PS3-ra, amit pedig eddig tudunk róla, az meglepően kevéske. A játékot az EA jegyzi, látványvilágában pedig köröket ver a 2K munkájára, noha tény, hogy a konzolos demók irányítását többen szidták azok véletlenszerű felfogóképessége miatt. A játék egyébként az idei (illetve tavalyi...) NBA Live 2010 irányításának teljes forradalmasítását ígéri, ám hogy ez miként működik majd a végleges verzióban, egyelőre kérdéses. Mindenesetre az se baj, ha nem lesz jó, mert jön az NBA Jam is, hogy szabadon ökörködhessünk – milyen kár, hogy ezekkel a programokkal nem lepik meg a számítógépeinket...

Integess! Integess! Tuti, hogy anyu is néz minket a tv-ben!

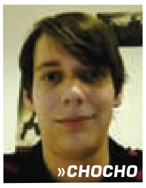
TECHNIKAI SPORT

Már csak azért is érdemes minél több csapatot összeereszteni, mert a 2K11-ben az összes játékost sajátos animációk és viselkedés jellemzik. Ha emlékeztek még, hogy játszott Pippen a 90-es évek közepén, akkor ugyanazt fogjátok látni a játékban, amit nagyjából tizenöt évvel ezelőtt a tévében is. Látszik, hogy a 2K mindent megtett az EA legyőzése érdekében, és az igyekezet meghozta gyümölcsét, mert eredetiség és élethűség terén az NBA 2K11 magasan kiemelkedik az utóbbi évek kosárjátékai közül. A mesterséges intelligencia nem csal, ügyes, viszont barátságos a kezdőkkel szemben is. Igaz ez az irányításra is, már ha valaki embernek van gamepadje, ugye. Megfelelően felkalibrálva a játék kiválóan irányítható, és az összes akciónk egyértelmű lesz alig pár lépés után. Jó lenne azt írni, hogy a látvány is legalább ennyire ott van a szeren, de az igazság az, hogy e téren még most is a konzolos NBA Live 2010 a nyerő. Ugyan egyes sztárjátékosok (Jordan, természetesen) lenyűgözően lettek lemodellezve, másokat baltával faragott arc és alacsony felbontású bőrtextúra jellemez. Még szerencse, hogy a hangok és a zene elfeledtetik velünk eme apróságot. A kommentátorok nagyon értik a dolgukat, alig ismételnek, és jókat sztorizgatnak a játékosokról (mindezt persze az adott évnek megfelelően!), míg a muzikális háttér olyan szinten alapozza meg a hangulatot, hogy még az is kosárrajongó lesz, aki életében nem hallott az NBA-ről. Összességében tehát elmondható, hogy a 2K remekül vette az akadályokat, és PC-n az utóbbi évek legjobb kosárlabdás játékát fejlesztette ki. A magam részéről csak ajánlani tudom az NBA 2K11-et, mert kisebb hiányosságai és kontrollerigénye ellenére is remek alkotás, ami egyetlen sportjáték-fanatikus gyűjteményéből sem hiányozhat. Viszont ha valaki még életében nem játszott kosárprogrammal, akkor is ideális választás lehet, mert szűz kéznek is kedvez barátságos játékstílusa és parádés atmoszférája miatt. Nem is szaporítom tovább a szót, így hát csak annyit mondok, hogy köszönjük Michael, ez jó meccs volt!

GRAFIKA»	»70%
HANG ÉS ZENE»	»95%
JÁTÉKÉLMÉNY»	»90%

www.pcguru.hu

»A 2K jól halad a pálya örökös uralma felé, és útja során rólunk, PC-sekről sem feledkezik meg. Az egyedüli, amit sajnálhatunk, a kicsit kusza irányítás, de reméljük, jövőre ezt is orvosolják.



»CHOCHO

PRO
Remek hangulat és Jordan visszatérése az utóbbi évek legjobb kosaras játékában!

KONTRA
A PC-s irányítás borzalmas, és a látvány sem az igazi...

GÉPIGÉNY» P4 2.4 GHz CPU, 512 MB RAM, 128 MB SM 3.0 VGA, 10,5 GB HDD

»89%«

GLOBÁLIS FELMELEGEDÉS

LOST PLANET 2

[ÍRTA JOHNBART] **A jó folytatás ismérve, hogy nem csupán új, minőségi tartalmat tol az arcunkba, hanem megtartja elődje minden erősségét is – a Lost Planet 2 ott vérzik el, hogy egyik feltételnek sem tesz eleget.**

ADATOK

KIADÓ
Capcom
FEJLESZTŐ
Capcom
MŰFAJ
TPS
MULTI
4 fős ko-op, 16 fős multi

INFO

Bő fél évvel a felemás konzolos verzió kiadása után végre PC-n is megleshetjük, miként birkóznak meg az E.D.N. III telepesei a nagy tavaszi olvadással.

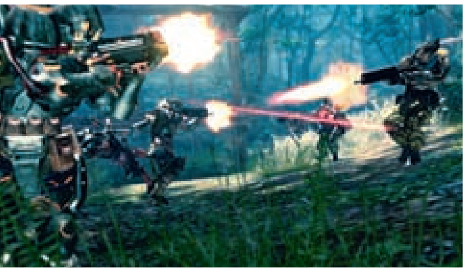
Úgy hiszem, az illem megkívánja, hogy tesztemet pár, a Capcom PC-barát üzletpolitikáját méltató szóval indítsam (ami mondjuk elvileg nemsokára kevésbé szivárványos színezetet vesz), a cég ugyanis kisebb-nagyobb késésekkel bár, de eddig PC-re is elhozta a konzolon taroló címei többségét (lásd pl. a Devil May Cry 4 vagy a Street Fighter IV egész jó portjait). Ezt a klubot erősítette a lassan már tipegőkorból is kilépő, hároméves jégkorszakeposz, a Lost Planet is, mely bár nem volt világmegváltó cucc, a tömény adrenalin, a Serious Samet is bepisilésre késztető óriásszörnyek, a kellemes multi és persze a frenetikus grafika igen erős rajongótáborhoz vezetett majd' minden platformon. A folytatás elkerülhetetlen volt, az első előjelek pedig igen biztatóan hatottak: a többjátékos mókára kihegyezett második rész mindenből többet és többet ígért, ami voltaképp meg is valósult – csak épp maga a játékélmény tűnt el valahol félúton egy hógörgetegben.

> **Az első rész nem volt korszakalkotó, de egy korrekt akciójátékot tisztelhettünk benne. A folytatás szimplán csalódás**

„TAVASZI SZÉL VIZET ÁRASZT...”

Pedig olyan jól indult minden! Először is, a fejlesztők szakítottak a konstans hóviharokkal, az első rész után 10 évvel játszódó folytatásban a még mindig igen kétes hírű E.D.N. III a bolygószintű felmelegedésnek hála végre jóval változatosabb arculattal várja a botor kalandorokat: a bevezető hóbuckáit igen hamar buja dzsungelek, száraz sivatagok, sőt, a sztori vége felé még egy űrállomás is váltja. A grafikára nem lehet panasz, a házi Framework 2 motor teszi a dolgát, nem követel sokat (már ha ragaszkodunk a DirectX 9-es megjelenítéshez, ami mondjuk alig tér el a DX11-en látható orgiától), cserébe pedig remek látványt biztosít légyen szó akár a környezetről, akár annak lepusztításáról. Apropó pusztítás: akinek szívéhez nőttek az előd gyilkolószerszámai, ne aggódjon, a ketyerék többsége ugyanis a folytatásban is visszavárja őket, de persze mind a fegyverek, mind a géppark letudott egy közbeszerzési eljárást, szóval jelentősen megnőtt a használható eszközök száma. A még mindig nagyon ütős lépegetők (avagy VS-ek) mellett pl. megjelennek a helikopterek, a kéziszerszámoknál pedig „variáció egy témára" alapon pár újabb sorozatlövő, sörétes, illetve vállról indítható játékszer (bár jelentős részük csak a kompetitív játékmódokban érhető el).

Nem mehetek el szó nélkül az új rész átvezetői mellett sem: úgy tűnik, Kenji Oguróék megszívlelték az előd animációival kapcsolatos sirámokat (magyarán, hogy kevés bennük az akció, ami panaszt a játékmenet tükrében máig nem tudok hova tenni), az új résznél így ezen a téren is odatették magukat: hollywoodi filmeket megszégyenítő, kitűnően megkoreografált harci jelenetekben gyönyörködhetünk – a Resident Evil 5 remek mozijai után azonban ez már szinte alap a Capcomtól.



Jó emberi szokáshoz híven a második részben már humanoidokra is lövöldözhetünk.

DE MILYEN IS VOLT AZ ELSŐ RÉSZ?

A PC-n 2007 júniusában debütáló Lost Planet alapvetően három dologban tért el a jelen hasábokon darabokra szedett utódjától: kidolgozottabb egyjátékos móddal rendelkezett, a valamelyest monotonabb helyszínek csupán hófödte területekre korlátozódtak (mivel a főszereplő Wayne kalandjai alatt még javában zajlott a jégkorszak), ennek megfelelően pedig a termikus energia is sokkal fontosabb szerepet játszott: miután a T-ENG-vel állandóan melegen kellett tartanunk hősünket, a nálunk lévő mennyiség folyamatosan apadt – újratölteni pedig csak ellenfeleink miszlikbe aprításával és az imigyen tőlük beszerzett adagokkal tudtuk.

A „lődd a sárgát” ezúttal nem a közös WC-látogatásra invitálja a játékost

FÜSTBE MENT KÜLDETÉS

Bár a fentebb leírtak valószínűleg minden – méretes szörnyekre és csatamechekre ácsingózó – játékos nyálelválasztását beindítják, csak semmi hirtelen mozdulat és boltba rohanás, hátravan még ugyanis a feketeleves, ebből pedig ezúttal sajnos meglehetősen sok rotyog a kondérban. A probléma alapjában véve a játék erőteljes multiorientáltságában leledzik, amivel önmagában semmi baj nem lenne (gondoljunk csak pl. a Left 4 Dead szériára), ha nem sorvasztották volna el teljesen az előd szolid szólóvonulatát, és a többjátékos élmény legalább kicsivel élvezetesebb lenne, mint egy nyári séta a csalánmezőben – sajnos azonban egyik kritérium sem teljesül.

A sztorimód a fentebb emlegetett apokalipszis-szimulátorhoz hasonló kooperatív színezetet kapott: kalandjainkat négy különböző frakció tagjaként, három társunkkal egyetemben élhetjük át, kiket húslények hiányában botok helyettesítenek – az ötlet remek, a megvalósítás azonban a kampány minden porcikáját vizsgálva siralmas, dacára a változatos helyszíneknek és ellenfeleknek (a kínálat az újult erővel támadó Akridokból és gépfegyvereket lóbáló rosszarcúakból áll). Ez négy dolognak köszönhető: a (szó szerint) arctalan, személytelen karaktereknek, a monoton küldetéseknek (90%-uk a spawnpontként funkcionáló antennák felállításából, majd megvédéséből áll), a minket szolgalelkűen követni próbáló, de lépten-nyomon mindenbe beleakadó MI-nek (akik mellett egyedül ki sem végezhetjük a játékot, mivel pár esetben a csapattagoknak egyszerre kéne több helyen aktiválni/szétlőni valamit a továbbjutáshoz), és végül egy seregnyi bosszantó játékmenetbeli hiányosságnak. Bár a kampány voltaképp egyenlő a ko-op móddal, dinamikus be- és kilépés (a Gears of Warral és L4D-del szemben) nincs, emberi játékosok csak a mentési pontoknál vehetik át egy bot helyét, ami azért gáz, mert ezek között akár 25-45 percnyi távolság is lehet, ami egy pörgős online játéknál megengedhetetlen mértékű várakozáshoz vezet. Félresikerült a karakterfejlődés is: bár a játék jótékonyan díjazza a kampány alatti teljesítményünket, a kapott XP-t nem magunk költhetjük el, hanem a fejezetek végén véletlenszerűen kapunk valamilyen tápos fegyvert, képességet, páncélt, rosszabb esetben ruhadarabot vagy emotikont – ezt nem tudom, ki találta ki, de remélem, azóta már egy Akrid gyomrában pihen. Csalódtam a gigaszörnyek elleni harcban is: bár antréjuk mindig látványos, a velük való harc egyáltalán nem izgalmas, minden esetben a sárgás T-ENG-gel borított testrészeket kell vagy 10-15 percen keresztül golyózápor alatt tartani (és közben a kikerülhetetlen csapásokat várni).

Az egyetlen ötletes újítás igazából a fentebb említett hőenergia-forrást érte, annak funkciója ugyanis a klímával egyetemben megváltozott, immár egyfajta személyi pajzsként funkcionál, melyet elfröccsentve rögtön feltölthetjük életerőnket – szerencsére a csapatjáték itt is befigyel, mivel ha kell, bármikor megdobhatjuk némi sárgával szorult helyzetbe került partnerünket – a manővert csak a teljesen elrontott irányítás nehezíti, melynek jellemzését elintézném annyival, hogy az egérérzékenység borzalmas, fegyvert a felfelé, gránátot a lefelé görgetéssel váltunk, T-ENG-et pedig a gránátról elkapcsolva tudunk cimboráinkhoz vágni…

A NYERŐ PÁROS

Habár a Steam jelentős terjesztési platformja az LP2-nek, kétszer is gondoljátok meg, hogy a gőzverziót szerzitek-e be – jó pár konfiguráción ugyanis (így az enyémen is) a Games for Windows és a Steam nem igazán csípi egymást, ami futtatási nehézségekhez vezethet. Ha ennek ellenére mégis a digitális beszerzés mellett döntötök, de gond adódna az indítással, a Settings ablak In-Game füle alatt vegyétek ki a pipát az Enable Steam Community In-Game alól – ez általában megoldja a problémák zömét.

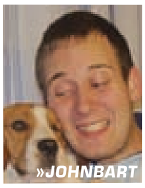
ELPUSKÁZOTT KOLONIZÁLÁS

A szóló mód tehát alapos gyomorszájütésként hat a mit sem sejtő telepesekre, ennek ellenére kár volna temetni a játékot, a 16 fős kompetitív multi ugyanis (már ha valamiképp megbarátkozunk a fentebb megénekelt irányítással) úgy-ahogy, de menti a helyzetet. Bár a játékmódok javarésze (DM, TDM, CTF, fogócska, conquest) az előző részből ismerős lehet, a csapaton belül megosztott respawn, az adott frakcióval játszók pontjainak heti összesítésén alapuló Faction Match és persze az új fegyverek/járgányok elég tuningot jelentenek ahhoz, hogy még egy résznyi erőt kisajtoljanak a már ismert módokból. A kérdés már csak az, hogy megéri-e neked pusztán emiatt beszerezni a játékot…

GRAFIKA»	»85%
HANG ÉS ZENE»	»75%
JÁTÉKÉLMÉNY»	»50%

www.pcguru.hu/1574

»Nagyobb, szebb, de nem jobb, sőt, rosszabb, mint elődje. A Lost Planet 2 nagyot szólhatott volna – ha a trendi multis tartalom mellett a játszhatóságra is odafigyelnek.



PRO
Változatos helyszínek, remek grafika, remek átvezetők és persze a VS-ek…

KONTRA
Ostoba AI, átgondolatlan co-op mód és fejlődési rendszer, borzasztó irányítás.

GÉPIGÉNY» Kétmagos 2.4 GHz processzor, 1 GB RAM, 512 MB SM3 videokártya, 13 GB HDD

»69%«

KIÉ LESZ A DÖNTŐ GÓL?

Pro Evolution Soccer 2011

[ÍRTA **CHOCHO**] **Az előző számban bemutatott FIFA 11-gyel az EA magasra tette a lécet. Kíváncsiak voltunk, a PC-n sokáig uralkodó PES-sorozat képes lesz-e utolérni a nagy ellenfelet. Nos, igyekszik, de azért a teknősből sosem lesz nyúl…**

Na nem mintha a PES olyan lassú fejlődést tudhatna magáénak, sőt, évről évre jobb és jobb részek érkeztek, a FIFA-val ellentétben nemcsak konzolokon, de PC-n is. S míg az EA Sports zászlóshajója a mi platformunkon nem igazán aratott babért, addig a japánok egyéni látásmódjával nyakon öntött PES az összes évadban el tudta szórakoztatni a virtuális foci szerelmeseit. A PES 2011 persze most is remek játék lett, a rajongóknak kötelező vétel, de muszáj kijelenteni, hogy a FIFA 11 PC-s portja alaposan földbe döngölte a Konami munkáját. Noha adja magát a gondolat, hogy a cikkben lépten-nyomon összehasonlítsam a két játékot, ezt igyekszem elkerülni, s a továbbiakban csak akkor hozakodom elő a FIFA-val, ha az feltétlenül szükséges. Tehát nájkis csukát, gatyát, pólót fel, és irány a gyep!

A PES 2011 nem mentes az újdonságoktól, de a bosszantó apróságoktól sem, idén nem ő kerül ki győztesen a harcból

AMITŐL JÓ A PES

Alaposan feladtam magamnak a leckét ezzel az alcímmel, lévén még a szakavatott fanatikusok sem mindig tudják szavakba önteni, mit is jelent a „PES-érzés”. Márpedig a jelenség létezik, ez tény, sőt, én vagyok rá az élő bizonyíték, mert nagyon élveztem a játékot, itt-ott jobban, mint… bármely konkurenst. Lényeg a lényeg, a PES-t körüllengő hangulat könnyedebb, lazább, mint megszokhattuk a legtöbb focis programtól, s emiatt úgy el tudunk merülni benne, hogy az bármely más stílusú játéknak is becsületére válna. Hiába, ebben mindig nagyon ott volt a Konami sorozata, s nincs ez másként a 2011-ben sem. Ahogy elindul a játék, magával ragad a hihetetlenül élvezetes zene, a nem agyondizájnolt, roppant könnyedén kezelhető menüben pedig úgy mozgunk, mintha ezer éve ismernénk a programot. Már itt az elején ki kell térni a sok lehetőségre. Van külön gyakorló mód, ami kezdőknek ideális lehet, de ezenfelül ott van a szabad meccsek és a bajnokságok opciója is. Előbbi nem szorul különösebb magyarázatra, lényegében arról van szó, hogy az általunk kiválasztott csapatokkal játszhatunk a szintén szabadon beállítható környezetben. Megadhatjuk a stadiont, az időjárást, a napszakot, az évszakot, és ha mindent megfelelőnek ítélünk, mehetünk is a pályára. Ez a mód lesz az, amit a legtöbbet nyúzunk, mert nagyon sokat lehet gyakorolni vele, a játék gerincét viszont kétségtelenül a licencelt bajnokságok jelentik. Sok dolog megmaradt tavalyról, tehát most is van Become a Legend és Master League, melyekben az általunk létrehozott játékossal lehet karriert csinálni, előbb a gyepen, utóbb pedig a menedzseri székben. Ahogy egyre jobb eredményeket érünk el, úgy vehetünk részt a nagyobb bajnokságokon, mint mondjuk a Bajnokok Ligája vagy a Szuperkupa. Amivel viszont eddig még nem találkoztunk, az Online Master League, ahol is az internetes megmérettetéseken gyűjtött pénzből adhatunk el vagy vásárolhatunk föl játékosokat. Amikor elkezdjük az OML-t, választanunk kell egy valutát (van euró, dollár, font és jen), mellyel fizetni szeretnénk a meccsek között, ezzel afféle minigazdaságot teremtve a játékosok közösségében. Azon túl, hogy a győztes meccsekért jutalom jár, a jó csapatok vonzotta közönség is számottevő összeget jelenthet, mert még az eladott jegyek árából is részesedhetünk. Mivel pedig a PES online része elég anyagias világ, sokszor kell kockáztatnunk, megédesítve így a játékélményt a szerencse ízes esszenciájával. Elmondható tehát, hogy míg a játék szóló része is roppant élvezetes és tartalmas, az Online Master League viszi el a pálmát a PES 2011 kínálatában.

ADATOK

KIADÓ
Konami

FEJLESZTŐ
Konami Computer Entertainment Tokyo

MŰFAJ
fociszimulátor

MULTI
van

INFO

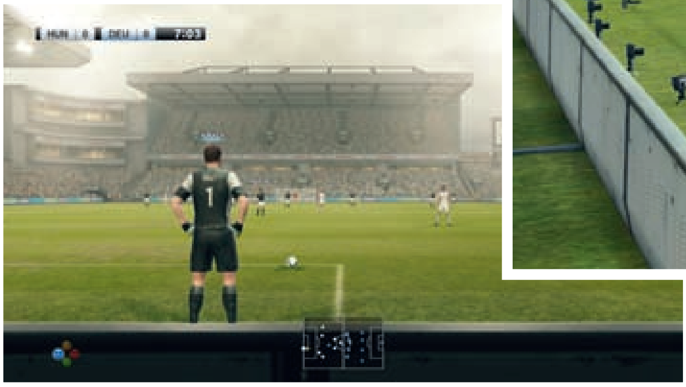
A 2011-es a tizedik Pro Evolution Soccer a sorban, de nem a tizedik a Konami életében, hiszen a széria gyökerei egészen az 1994-es International Superstar Soccerig vezethetők vissza.

EZT NEVEZZÜK MI ÖRÖMFOCINAK

A PES mindig könnyedebb játék volt a FIFA-nál, és nincs ez másképp idén sem. Sőt, a Konami igyekezett még több humort csempészni az aktuális részbe a kreditekkel feloldható extrákon keresztül. Ahogy egyre jobbak vagyunk a játékban, úgy nyílnak meg különleges lehetőségek, úgymint párna és cukorka a labda helyett, vagy épp régi konamis játékok hangeffektjei, például a Frogger és a Contra pittyegései. Mivel ezúttal saját stadiont is gondozhatunk, a sok apróság felett (fűmintázat, fénybeállítások, de még saját logót is csinálhatunk bedigitalizált fényképek segítségével) a Castlevania vagy a Gradius stílusában is feldíszíthetjük őket. Jópofa dolgok ám ezek, és örül is nekik az ember, főleg, hogy tovább húzzák az egyébként is remek szavatosságot.

Nagy a tülekedés a kapunál, lehet, hogy a labdafogó éppen cukrot osztogat?

Egészen megfagyott a csapat, ami nem csoda, hiszen mi sem látjuk, hova tűnt a labda



Ha ez egy magyar Ferencváros–Újpest rangadó lenne, akkor a focisták helyében mi tuti nem mernénk ilyen közel menni a pálya széléhez. Újabban már – nem csak – toalettpapír-tekercseket dobálnak

Ha ebből a kitörésből gól lesz, akkor az ellenfélnek nem csak a meze lesz vörös

GÓL!

Noha az OML remek, egyedül nem vinné el a játékot, így külön örülhetünk, hogy a PES 2011 játékmechanikája is előrelépést mutat az előző részek óta. Mostantól minden eddiginél pontosabban kell célozni a labdával, mert az már nem ér célba automatikusan passzoláskor sem. A játékosok feje felett megjelenő erősségjelző és a tökéletes szög olyan alapos játékot követel, amilyenre eddig még nem igazán volt példa. Eleinte nem fog tetszeni az új rendszer, mert a profi játékosoknak is fejfájást okoz majd egy-egy szép gólpassz vagy fejelés. Később viszont – pár óra játék után – észrevesszük a technika mögötti lehetőségeket. Mivel sokkal nagyobb a szabadságunk, csomó olyan trükköt és taktikát is alkalmazhatunk, amire egy előre leprogramozott labdakezelés esetében nem nyílna mód. Ráadásul mostantól a mesterséges intelligencia által irányított csapattársaink vállán sem nyugszik annyi felelősség, hisz a labda feletti totális kontrollnak hála csak a mi hibánk lehet, ha szegény Kaká nem veszi le egyből a passzt. Triviálisnak tűnhet egyébként, de a PES 2011-re is igaz, ami manapság az összes sportjátékra: lehet billentyűzettel és egérrel játszani, csak épp nem érdemes, szóval aki teheti, szerezzen be egy kontrollert, mert meghálálja a játék. Az új labdakezelés is csak egy gamepaddel válik hasznossá, szóval duplán megéri a befektetést a kütyü.

A JOG HÁLÓJÁBAN

A Pro Evolution Soccer sorozatot sok kritika érte, amiért a konkurens FIFA-széria elhappolta előle az exkluzív jogokat. Nemegyszer volt ezért kevés licencelt csapat és liga a játékokban, s bár idén javult a helyzet, a dolog messze sem tökéletes. Szerencsére – akárcsak a FIFA 11 magyar tartalmai esetében – a rajongó modderek tesznek a probléma ellen, és mindig van pár javítás az interneten, ami pótolja a hiányzó adatokat. Hivatalosan azonban a PES valószínűleg mindig le lesz maradva kicsit a FIFA-val szemben…

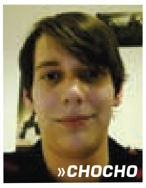
KAPUFA?

Eddig szinte csak dicsértem a programot, igyekeztem kiemelni a jellegzetességeit és az újdonságait, a lehető legpozitívabb hangvétel mellett. Ennek oka, hogy a PES 2011 megérdemli a sok jó szót, holott a cikk alján látható számból sejthető, hogy itt sem minden fenékig tejfel. Először is ott a játék technológiai háttere. Írtam korábban, hogy csak akkor hozakodom elő a konkurens FIFA 11-gyel, ha nagyon muszáj, s azt hiszem, eljött az a perc. Félreértés ne essék, a PES egy szép, kidolgozott játék, ami itt-ott túlmutat a már sokszor felhasznált grafikus motor képességein. Összességében azonban messze elmarad a FIFA 11 mögött még úgy is, hogy PC-n az „csak” a tavalyi látványt képes prezentálni. Amikor a játékosokat közelről veszi a kamera, még nincs komolyabb baj. Nem valami kidolgozottak, és a mimikájuk is gyatra, de felismerhetők, és a testanimációik is kiválóak. A dolgok akkor fordulnak rosszra, amikor a játék elkezdődik, és mindenkit a tévés közvetítések szögéből látni. Nos, konzolon a dolog oké, hisz alacsonyabb felbontás és kevesebb látványjavító mellett nem venni észre a csalást. PC-n viszont 1920×1080-ban, minden extrát a maximumra húzva virít, hogy a pályán rohangáló figuráknak nincs arcuk (!), sőt, a testük minden pontja kevés poligonból épül fel. Visszajátszásoknál, közeli felvételeknél a motor átvált a részletes modellekre, de így ez nem az igazi, és a FIFA 11 után kifejezetten idegesítő. Ráadásul a sebesség sem menti meg a programot, mert hiába fut stabil 60 fps-sel, ha a FIFA is kihozza magából azt a mennyiséget, ennél ezerszer fejlettebb grafika mellett. A pazar zenével szemben a hangokkal nem vagyunk kibékülve. Elütnek az összképtől, mert sokkal kevésbé minőségiek, mint a muzikális oldal. A kommentátorok állandóan ismétlik magukat, nem „élnek” annyira, mint elvárnánk, a játék világa pedig a PES-es lazaság miatt arcade-ebbnek, hiteltelenebbnek tűnik a konkurenseknél. Ez utóbbi persze főleg ízlés dolga, ahogy sok egyéb is, de az sajnos nem, hogy a finomított játékmenet és az online liga egyszerűen nem elég a PC-s tábornak a FIFA hihetetlenül nagy változtatásai után. Rajongóknak kötelező a játék, a szimpla focikedvelők viszont jobban járnak a FIFA 11-gyel. Talán jövőre újra a PES lesz a menő.

GRAFIKA»	»70%
HANG ÉS ZENE»	»70%
JÁTÉKÉLMÉNY»	»80%

www.pcguru.hu/1916

»A PES hozza az elvárható szintet, a konkurenssel szemben azonban semmi esélye, így a nem elkötelezett fanoknak egyértelmű, melyiket is kell venni.



»CHOCHO

PRO Online Master League, labda feletti teljes kontroll és pazar hangulat.

KONTRA Elavult látványvilág, gyenge kommentár, és viszonylag kevés újdonság.

GÉPIGÉNY» P4 2.4 GHz CPU, 1 GB RAM, 128 MB VGA PS 3.0, 8 GB HDD

»80%«

MAJDNEM, MAJDNEM...

WRC FIA WORLD RALLY CHAMPIONSHIP

[ÍRTA KRYSS] **Az előző számban a régóta várt Formula 1-ről írtunk, szerencsénkre erre a hónapra is akadt egy nagy visszatérő a hivatalos WRC versenyjáték személyében.**

A mostani őszi szezonnak nyilván minden autósjáték-rajongó örül, hiszen az igencsak jól sikerült, codemasterses F1 2010 után egy másik nagyon híres, ám merőben más versenysorozat tért vissza. PC-n a hivatalos FIA WRC licenc alapján már nagyon régen nem készült játék, sőt, magát a ralit is igencsak elhanyagolták az elmúlt néhány évben. A rajongók kénytelenek voltak beérni a Colin McRae Rally 2005-tel, valamint a szimulátorként igencsak elismert, a mai napig játszott és egyben legjobbként emlegetett Richard Burns Rally-val. Természetesen megemlíthetjük még a Colin McRae nevével népszerűsített újkori Dirt szériát is, de a totálisan arcade első rész után a Dirt 2 már egy ralikrosszal megőrjített offroad egyveleggé alakult át, amely nagy valószínűséggel a harmadik részre sem fog változni (tegyük hozzá: nem is baj, amíg ilyen szórakoztató marad). Egy WRC játék elkészítése sem nevezhető éppen a legegyszerűbb feladatnak, hiszen sokak számára unalmas lehet a pusztán idő elleni száguldás, ez a versenysorozat sokkal kevesebb embert képes megmozgatni, mint például a Formula 1. A Black Bean Games számára nem lett volna szerencsés arcade stílusban indulni, hiszen az említett Dirt szinte megingathatatlan, éppen ezért inkább a szimulátoros megközelítés mellett döntöttek. Persze jobban örültünk volna annak, ha egy nevesebb és autós címekben tapasztaltabb stúdió jut hozzá a licenchez, de annyit azért már most elárulhatunk, hogy nem lett ez annyira szörnyű próbálkozás.

ADATOK

KIADÓ
Black Bean Games

FEJLESZTŐ
Milestone

MŰFAJ
autóverseny

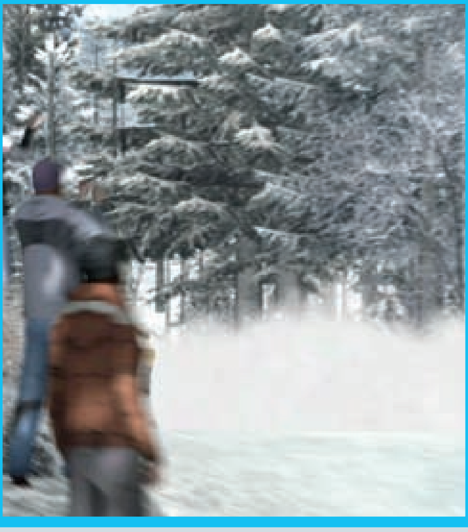
MULTI
van

INFO

A Milestone nem ismeretlen a versenyjátékok piacán, igaz, az elmúlt években főleg motoros játékokat hegesztettek. Autóversenyt legutóbb 2005-ben láthattunk tőlük, ez volt az Alfa Romeo Racing Italiano.

ISMERKEDÉS

Nem kimondottan szerencsés ezzel kezdeni a bemutatót, hogy „nem lett annyira szörnyű", de hát valljuk be, nem számítottunk semmi igazán kiemelkedőre, az eddig kiadott képek és videók sem kecsegtettek túl sok jóval. Ennek okán az elvárások sem voltak az egekben (nem úgy, mint az F1 2010 esetében), csak egy korrekt, nem totálisan arcade vezetési modellel ellátott, a sorozat hivatalos pályáit és autóit felvonultató ralijátékra számítottunk. Egy picit előreszaladva elmondhatjuk, hogy a program ezt képes volt teljesíteni, hiszen egész pofás autós cím lett, a helyzet csupán az, hogy az elvárt szintnél egy milliméterrel sem tudott többet mutatni. Annyit mindenképpen meg kell említeni a WRC 2010 esetében, hogy nem szabad elsőre ítélni, hiszen a demó csak a játék legrosszabb részeit mutatja be: a csúnya grafikát, a szokatlan vezetési modellt és a béna menürendszert. Persze az ingyen tesztpéldánnyal a gépben könnyű okosnak lenni, bevallhatom, hogy én sem vettem volna meg pusztán az addig látottak alapján… de ha tetszik, ha nem, az én feladatom az, hogy a játék minden elemét körbejárva egy mindenki számára érhető bemutatót írjak. A WRC 2010 egy tipikusan olyan játék, melyből a próbaverzió azonnal eltántorít, de ha az első sokk után komolyabban belemélyedünk, kezünkbe vesszük a kormányt, és megpróbáljuk komolyan venni, akkor teljesen más képet fog festeni.



A nézők itt biztonságban vannak, nincs lehetőség a bámészkodók kivasalására

CSINÁLJ SCANDINAVIAN FLICKET!

Még a született versenyzőknek is meggyűlhet a bajuk a rali autók kormányzásával, a helyenként murvás, helyenként pedig sáros talajon igazán nagy kihívás gyorsnak lenni. Létezik egy manőver, amely elengedhetetlen a ralizás világában, ezt csak úgy hívják: a scandinavian flick. A technika lényege, hogy például egy jobbos kanyarhoz közeledve a versenyző egy picit balra húzza a kormányt, majd hirtelen jobbra ellenkormányozva csúsztatja végig az autót az éles fordulón. Az eredmény? Nagy kanyarsebesség, jobb lendület, könnyebb kigyorsítás. Ha kíváncsi vagy, hogyan csinálják a nagyok, akkor érdemes megnézni a Top Gear azon epizódját (http://bit.ly/dwMYz), ahol Mika Häkkinen James May-t tanítja erre a hasznos vezetési technikára.

AZ ELSŐ RANDI

Mielőtt belevágnánk a karrier módot jelentő The Road to the WRC-be, érdemes kipróbálni magunkat a gyakorló módban. A WRC akadémia egyrészt tökéletes arra, hogy felmérjük a képességeinket, másrészt pedig itt ismerkedhetünk meg a játék fizikájával. Már az első néhány kanyarban nyilvánvalóvá válik, hogy ez nem egy komoly szimulátor, szerencsére a féktelen arcade száguldástól is messze van. Meglepő, de a fejlesztőknek sikerült egy élvezetes, olykor megbocsátó, olykor pedig kíméletlen vezetési modellt összehozniuk. Természetesen

Nézetből ebben a verzióban akad pár, így mindenki megtalálhatja a számára kedvező módot, sajnos a belső nézet nem tökéletes, így érdemesebb valamelyik külső kamerával próbálkozni az eredményességhez

lehetőségünk van arra, hogy a tanuló időszak alatt használjuk az automata fékezés mellett az egyéb segítségeket is, de véleményem szerint jobb, ha rögtön ezek nélkül, kikapcsolt könnyítésekkel vágunk neki a poros útnak. A gyakorló módban ízelítőt kapunk abból, ami a karrierben vár ránk, a különböző autók mellett sárban, hóban, aszfalton, valamint murván is teljesítenünk kell egy-egy adott szakaszt (sajnos nem sok különbség érezhető az eltérő terepviszonyok között). Bár nem létszükség, de néhány menet után azonnal nyilvánvalóvá válik, hogy erősen ajánlott a kormány beszerzése, hiszen igazán gyorsak és pontosak csak ezzel a kiegészítővel leszünk. Óvatos fékezések, precíz kormánymozdulatok, a súlypont áthelyezése, gázon kanyarodás – ezekkel mind-mind tisztában kell lennünk, ha komoly sikereket szeretnénk elérni a WRC világában.

LEGENDÁS CSOPORT

Akik jártasak a rali világában, azoknak nyilván nem kell bemutatni a B csoportot, azonban a versenysorozattal most ismerkedőknek kötelező házi feladatként komolyabban utánajárniuk az említett legendának. Erről röviden annyit kell tudni, hogy az 1980-as évek elején futott raliautók megközelítőleg 600 lóerősek voltak (ma ennek a felét, körülbelül 300-at tudnak), így az akkori szabályozások mellett a valaha volt legerősebb és leggyorsabb gépekkel versenyezhettek a pilóták. Az ismert B csoportos autók is helyet kaptak az WRC játék PC-s verziójában, a konzolos kiadásokhoz ezt egy különálló DLC-ként szükséges letölteni.

ÚT A CSÚCSRA

Az eddigiek után azt gondolhatnánk, hogy egyenes az út a rali-világbajnokság legnagyobbjai közé, azonban ez nem így van. Még mielőtt a világ top versenyzői közé kerülnénk, szükséges szponzorokat szereznünk, és bizonyítani kell rátermettségünket néhány kisebb versenyen. Ez azonban nem lesz egyszerű, hiszen már közepes nehézségi szinten is ügyeskednünk kell, ettől feljebb már egyetlen hibát sem szabad vétenünk. Hiába tűnik úgy, hogy gyorsak vagyunk, biztosan teljesíteni lehet

BAJNOKI CÍM?

A játék látványvilágáról elmondható, hogy meglehetősen idejétmúlt. Az autókra még éppen ráfoghatjuk, hogy korrektül néznek ki, viszont a pályák jó néhány évvel ezelőtti színvonalat képviselnek. Maga az út kidolgozottsága, az egyes tereptárgyak, a fák, a pálya mellett a nézők, valamint a távolban feltűnő dombok már-már siralmas képet festenek a mai grafikai megoldásokhoz szokott szemnek. Ugyancsak fájó pont a szörnyen gyenge audio rész. Én személy szerint ezt tartom a játék legnagyobb hiányosságának, hiszen a WRC-s

Remek vezetési élményt nyújt, ám a körítés nagyon sokszor egyáltalán nem éri el a 2010-ben kívánatos színvonalat

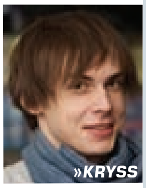
az adott szakaszt még nagyobb tempóban – ehhez viszont kellően tökösnek kell lennünk, és esetenként olyat is muszáj lesz bevállalnunk, ami elsőre lehetetlennek tűnhet. Az egyértelműen látszik, hogy a fejlesztők a belső, cockpit nézetre tervezték a játékot, hiszen ez adja a legtöbb visszajelzést az autónkkal kapcsolatban – azt, hogy mikor csúszik meg a versenygépünk, mikor fékeztük el a kanyart, illetve hogy mikor kell kigyorsítanunk. A fő probléma csak az, hogy sok esetben (főleg akkor, amikor kilinccsel előre veszünk be egy fordulót) nem igazán fogjuk látni, hogy merrefelé folytatódik a pálya. A lökhárító nézet meglehetősen kényelmetlen, ezzel szemben a klasszikus külső kameraállás egész kellemesre sikeredett. Többféle lehetőség is adott, érdemes mindet kipróbálni, hogy a számunkra lehető legkényelmesebb megoldást kapjuk.

kocsikat az ordító motorjaikkal, fütyülő turbóikkal, valamint vadul durrogó kipufogóhangjaikkal együtt szeretjük. Ezzel szemben a játékban csupán egy távirányítós autó zúgását kapjuk, amely bizony nagyon kiábrándító. A WRC: FIA World Rally Championship azonban még hibái ellenére is egy rendkívül szórakoztató versenyjáték. Elsőre gyenge próbálkozásnak tűnik, viszont ne lepődjük meg azon, ha már órák óta nem tudunk kiszállni a kormány mögül, mert egy adott szakaszt még gyorsabban, még pontosabban, még látványosabban szeretnénk teljesíteni. Beszippant, és bár tény, hogy messze nem egy Richard Burns Rally, sok pályájával és autójával, jó kezelhetőségével megfelelő módon dolgozza fel a 2010-es WRC szezont.

GRAFIKA»	»60%
HANG ÉS ZENE»	»50%
JÁTÉKÉLMÉNY»	»80%

www.pcguru.hu/2027

»Ne ítélj elsőre – ez abszolút érvényes a WRC-re. Nehezen szeretteti meg magát a játékossal, viszont idővel képes nagyon csúnyán magával ragadni.



»KRYSS

PRO
Hivatalos raliautók és pályák, bőséges tartalom, jó vezetési élmény.

KONTRA
Idejétmúlt külső, szörnyen gyenge hangok.

GÉPIGÉNY» P4 2.4 GHz CPU, 1 GB RAM, 512 MB VRAM, 3 GB HDD

»70%«

ÚJJÁSZÜLETÉS!

Castlevania Lords of Shadow

[ÍRTA BP] **Új helyszín, új főhős és új játékelemeket ígérő fejlesztők, akik alaposan kitettek magukért, hogy megreformálják a zsánert.**

A sztori középpontjában egy mesebeli táj, egy varázserővel bíró maszk, valamint egy titokzatos hős, Gabriel Belmont áll. Ő a Fény Testvériségének tagja – feladatuk a vidék ártatlanjainak védelme, valamint hogy fenntartsák az egyensúlyt a sötétség erőivel szemben. Minthogy a Lords of Shadow totális újragondolása a lassan negyed évszázados és kissé megfáradt Castlevania sorozatnak, ennek megfelelően szakít az előzmények ezer évet átölelő történetvonalával, azonban kedves gesztusként a sorozatban eddig szerepet kapó helyszínek vagy karakterek, még ha csak említés szintjén is, de ezúttal is képviseltetik magukat. A madridi fejlesztőiroda évek óta csúcsra járatott Mercury Engine motorjának legújabb változata először vizsgázik élesben: a technikai háttér minden képzeletet felülmúlóan részletesen jeleníti meg főhősünk zivatar áztatta csuromvizes ruhaszöveteit, bámulatosan hangulatos az évszázados romok hasadékaiban kapaszkodni – de a fagypont körüli hőmérséklet keltette leheletek is hátborzongatóan atmoszferikusra sikeredtek.

A gyönyörű vizuális megjelenítéssel, finomhangolt játékelemekkel, széles skálán mozgó ellenfelekkel és egész képernyőt betöltő gólemekkel kétség sem férhet hozzá, hogy igazán igényes darabbal van dolgunk, még akkor is, ha helyenként az Assassin's Creed vagy a God of War ihlette jelenetek köszönnek vissza. A kamerabeállítás az egyetlen olyan aspektusa a játéknak, amivel egyáltalán nem kell vesződnünk, talán ennek is köszönhető, hogy minden egyes táj olyan élénk, dús és részletgazdag, hogy kedvünk lenne megérinteni.

TÉRKÉP E TÁJ

A Lords of Shadow legalább tucatnyi helyszínen vezeti keresztül a kalandort (olyan bejárható területek biztosítják a megfelelő tónust, mint a gnómszerű lények lepte sötét erdősségek, a poros és ijesztő föld alatti katakombák, a jég borította és hólepte ugarok és hegyi csapások, vagy egy katedrálisokat megszégyenítő, vészjóslóan ódon kastély), és azon kívül hogy alapvetően egy külső nézetes akciójáték, a harc mellett a fejtörők megoldásai is nagy szeletét képezik a kalandnak. Többfunkciós fegyverünknek köszönhetően nemcsak egyszerre leszünk képesek harcolni a közelben lévő haramiákkal és megküzdeni a távolban ólálkodó ellenfelekkel (egy-egy gomb szolgál a közeli és távoli támadásokra, amiket ráadásul még kombinálhatunk is), de az ostorként és csáklyaként egyaránt működő láncunkkal magasabb kiszögellésekre is felhúzhatjuk magunkat. Egy további gomb szolgál az ugrásra, míg a megmaradt negyedik akciógomb a másodlagos fegyvereink előcsalogatására szolgál (a játékmenet lépcsőzetes felépítésének köszönhetően folyamatosan fejleszthetjük a karakterünket, akár varázsitalokkal, akár más hasznos fegyverekkel). Ellenfeleink szintén sokszínűségükkel igyekeznek színt vinni a játékmenetbe: a sötétség erőit vámpírok, vérfarkasok, trollok, pókok, goblinok és a Shadow of Colossushoz hasonlóan a teljes képernyőt betöltő főellenfelek segítik. Ezen küzdelmek izzasztó kihívást biztosíthatnak a játékosoknak (még akkor is, ha viszonylag könnyen betanulhatók a mozdulataik), hiszen puszta erővel és furfangossággal kell felülkerekednünk ellenfeleinken (így a legnehezebb szinten ne lepődjünk meg, ha intenzív izomláz alakul ki karjainkban a játék során). A magasabb korhatár-besorolás következtében a Castlevania nem is próbálja meg leplezni az erőszakot: akár távolról csonkítjuk ellenfeleinket, akár közelről szúrjuk át őket, mindvégig fröcskölni fog a paradicsomlé.

ADATOK

KIADÓ
Konami

FEJLESZTŐ
MercurySteam, Kojima Productions

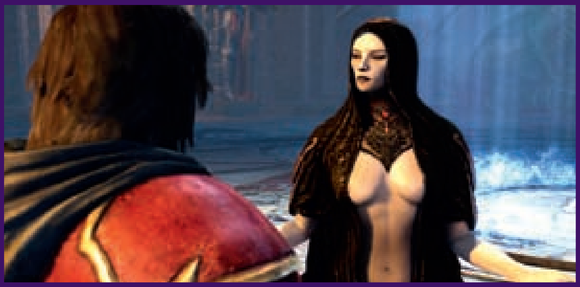
MŰFAJ
akció

MULTI
nincs

INFO

A Castlevania sorozat 2011-ben lesz 25 éves, az első rész 1986 szeptember 16-án jelent meg Japánban a Family Computer Disk Systemre, és csak később portolták át NES-re, így már Európában és Amerikában is elérhetővé vált a játékosok számára.

Mire fel ez a sok villám szerte-széjjel? Kicsit mintha feszült lennél, barátom...



Az ilyen homokos, elhagyatott, csontvázakkal teli katakombákban sosem számíthat az ember egy kellemes meglepetés bulira.

Tapasztalati pontjainkért cserébe extra támadásokat vehetünk, és minden további kombinációt is megtekinthetünk a beépített naplónkban, ahol további információkat is kaphatunk a világról és a benne élő lényekről. Összességében 12 világ 50 pályája vár ránk, és megközelítőleg majdnem ugyanennyi egzotikus lénnyel találkozhatunk, konkrétan hihetetlen, hogy minden egyes terület teljesen egyedi stílust von maga után (a végjátékhoz közeledvén megdöbbentően elborult és ötletes helyszínek, logikai feladványok várnak majd).

MIT HALLOK?!

A projekt nagyszabású költségvetése a szinkronstábban is megmutatkozik. Olyan filmszínészeket sikerült megnyerniük ugyanis, mint Robert Carlyle (Trainspotting), Patrick Stewart (X-Men), Natasha McElhone (Californication, The Truman Show) vagy éppen Jason Isaacs (Black Hawk Down, The Patriot, Harry Potter). A dialógusaikat a történet során felbukkanó előre eltárolt átvezető mozikban követhetjük nyomon (amikből megközelítőleg másfél órányi anyag készült), ám sajnálatos módon még Hideo Kojima szigorú felügyelete és perfekcionizmusa ellenére is csak Patrick Stewart teljesítményét tudom kiemelni – a többiek szinte csak önmaguk árnyékai. Mindez talán a hangmérnöki munka legsúlyosabb problémája is egyben – hiszen akárcsak a zenei aláfestések, a dialógusok is tónustalanok, és a keverés is pocsék –, azaz semmi koherencia nincs a háttérzajokkal vagy egyéb hangeffektekkel. Érzetre legalábbis borzasztóan nagy csalódás, hogy néhol kínosan hosszú néma csend honol. A sorozat örökös zeneszerzője, Michiru Yamane sajnálatos módon nem szerepel a játék stáblistáján, a helyét egy igen tehetséges, főként filmzeneszerzőként számon tartott katalán úriember, Óscar Araujo vette át. Újrakomponált dalainak egyébiránt egy 120 fős szimfonikus nagy zenekar biztosított megfelelő hangzást, amik meglepően változatosak és dallamosak is lettek (helyenkénti Michael Giacchino-áthallással, ami LOST-fanatikusként természetesen további pluszpontot ér).

KÉTARC

A történetbeli maszkok párhuzama ironikus módon sajnos a játék minőségének megítélésére is ráhúzható – hiszen bár a végeredmény kétségkívül egy szemet kápráztató, grandiózus kaland, azért itt-ott még így is akadnak hiányosságai. A gyengébb pontok közé sorolhatjuk az irányításbeli problémákat – hiszen sok esetben hord félre az irányító, vagy áll rossz irányba a főhős –, amitől krízishelyzetben nemegyszer húzhatunk rövidebbet. Szintúgy problematikusnak ítélném a checkpoint-rendszer kialakítását (helyenként túl gyakran, az igazán kritikus pontoknál pedig kissé távolabb ment a kelleténél), valamint a fejtörők átugorhatóságát is. Pont az amúgy igen változatos logikai feladványok adhatnának egy kis felüdülést az akcióorientáltabb részek mellett, amit így egyetlen gombnyomással teljesen kiiktathatunk.

A legnagyobb űrt mégis a részletgazdag táj parlagon hagyása jelenti: a készítők emberfeletti teljesítménnyel szemet kápráztató és hihetetlenül részletes háttérvilágot alkottak – így egy kicsit visszás, hogy az a rengeteg energia, amit az apró nüánsznyi részletek kialakítása felemésztett, tulajdonképpen hiábavaló. Hiszen csak egy festmény az egész, nincsen igazi mélysége, nem tudjuk sem kiaknázni, sem feltérképezni a helyszíneket igazán (a sztorit is tulajdonképpen egy ügyesen álcázott lineáris játékmenetbe oltották).

Mindezek mellett és ellenére a Castlevania: Lords of Shadow monumentális alkotás, értő kezek és érző szívek munkája. Érződik rajta a zsáner tisztelete, és számos megoldásában hozza a klasszikus megoldások mellett a kreatív és friss ötleteket is. A nehézségi szinteknek és a tartalmi felépítésnek köszönhetően jó pár órányi szórakozást ölhetünk bele a játékba, és ez a szám csak szignifikánsan nő, ha minden apró elrejtett tárgyat meg akarunk találni, és az extra kihívásokat is teljesíteni szeretnénk. Egy szó mint száz: a Darksiders és a God of War mellett ennek a játéknak is a polcon a helye!

LESZ ÁM DLC IS!

Ha hihetünk az elejtett információmorzsáknak, rögtön 2 kiegészítő tartalommal is bővülhet a Castlevania, melyek új pályákat és új ellenségeket is tartalmaznak majd. A megjelenési dátumról egyelőre talán túl korai értekezni, hiszen ezek fejlesztése csupán pár hónapja kezdődött, de ennél talán sokkal nagyobb meglepetés, hogy egy spanyol rendezvényen a játék fejlesztői már egyenesen a folytatás tervezéséről számoltak be. A játék prológusának megtekintése és a várhatóan kellemes eladási adatok után nem lennénk meglepve, most már csak az a kérdés, hogy milyen univerzumban játszódna a történet…

ÉS A GYŰJTŐI KIADÁS(OK)

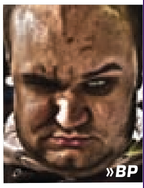
A gyűjtői kiadások szerelmesei tobzódhatnak a Lords of Shadow speciális változataiban, ugyanis egyenesen 2 különálló egyedi darab is napvilágot látott. Az európai változatban egy kézzel faragott maszk és egy audiolemez mellett még egy speciális borító is helyet kapott – míg az amerikai piacokra szánt kiadás a maszk helyett egy 40 oldalas albumot rejt. Gyűjtőszenvedélyünknek csupán a pénztárcánk szabhat határt: a kollekciók megközelítőleg 18 ezer forintos áron mozognak.

Természetesen ez is egy olyan játék, ahol a szőke lányoknak nem lehet nemet mondani, még akkor sem, ha a szokottnál jóval laposabb a mellük

GRAFIKA»	»90%
HANG ÉS ZENE»	»80%
JÁTÉKÉLMÉNY»	»90%

www.pcguru.hu/1696

»A Castlevania szakított az elődökkel, de a frissítés jót tett az új résznek. Habár nem tökéletes, még így is az őszi konzolfelhozatal egyik legszórakoztatóbb darabja.



»BP

PRO Élményszámba menő, hatalmas és látványos kalandtúra…

KONTRA …számos kisebb hiányossággal és tervezési hibával.

»85%«

Valóban forradalom?

Fable III

Két évvel a második rész után Peter Molineux és csapata nem kisebb dolgot ígért, mint hogy a Fable 3 forradalom (It's A Revolution) lesz. Lássuk, sikerült-e tartani a tervet...

Nagyjából ötven évvel járunk a Fable 2 eseményei után, a hős király (az előző epizód főhőse) már elhalálozott, két utódot hagyott hátra, egyikük a trónon ül, és kegyetlen zsarnok, a másik mi magunk vagyunk, s már a kezdet kezdetén világossá válik számunkra, hogy a játék során nem kisebb dolog lesz a feladatunk, mint az Albiont vasmarokkal, kérlelhetetlenül irányító bátyánk hatalmának megdöntése és a korona megszerzése. Az alapvetés igazi epikus kalandot ígér, azonban jó, ha tudjuk, hogy a Fable III-mal játszani olyan érzés, mint egy királyságot irányítani: van jó oldala, meg rossz is.

Felnőni a feladathoz

A játék természetesen tutorial momentumokkal indít, s habár az alapok elsajátítása lényegében egybe van szőve a történet kibontásával, azoknak, akik már játszottak a Fable II-vel, egy kisebb kínszenvedés lehet újra végigjárni a már tökéletesen ismert mozzanatokat. Miközben átvezetnek minket az irányítás alapkövein – a második részhez képest szinte semmi nem változott –, megtudjuk, hogy a bátyánkat csak úgy győzhetjük le, ha megfelelő számú támogatót állítunk az oldalunkra, így be kell járnunk Albion minden zegét-zugát, hogy meggyőzzük a népeket arról, mi leszünk a kívánatos alternatíva a trónoló zsarnok ellenében. A történet egyébként teljesen lineáris, választásunk nincs, hogy kit kívánunk előbb meggyőzni a rátermettségünkről, haladunk szépen abban a sorrendben, ahogy azt a fejlesztők megszabták nekünk, s bár lesznek olyan órák a játékban, mikor kedvünkre kalandozhatunk Albionban, a fő szál esetében a „haladok előre egy folyosóban" érzés egy pillanatra sem fogja magára hagyni a játékost. Összesen négy nagyobb támogatót kell magunk mellé állítani, ami nagyjából annyit jelent, hogy el kell küzdenünk magunkat egy adott területre, ott meg kell oldani egy-két, „a királyságra érett" mivoltunkat bizonyító küldetést, megfelelő számú követőt kell szereznünk, ígéreteket kell tennünk, hogy segítünk, ha hatalomra jutunk, aztán már mehetünk is a következő állomásra.

A Fable III játékmenetének egyik számottevő újítása egyébként itt érhető tetten, hiszen már nem tapasztalati gömböket gyűjtünk, hanem a játék követőket számol fel nekünk a cselekedeteinkért (harc, küldetések megoldása, interakció Albion lakóival stb.), ezek céhpecsétponttá állnak össze, és az így szerzett „javakat" mindenféle „fejlesztésekre" költhetjük. Na de nem ám egy sivár menüben, hanem valóban egy utat kell bejárnunk, amelyen mérföldkövek vannak (ezek lényegében kapuk), és minden egyes mérföldkő megtétele után megnyílik egy újabb szakasz, és minden egyes újabb

ADATOK

KIADÓ
Microsoft

FEJLESZTŐ
Lionhead

MŰFAJ
akció RPG

MULTI
kooperatív mód

INFO

A második résszel ellentétben a Fable III már meg fog érkezni PC-re is, de az őszi megjelenést végül eltolták egy még be nem jelentett időpontra. A mi tippünk szerint valamikor jövő tavasszal telepíthetjük majd a játékot...

Tippek és trükkök a játékhoz

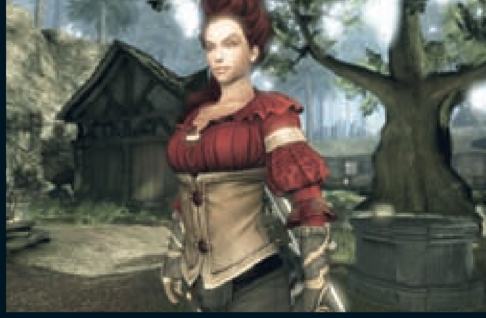
FEGYVEREK I.

Minden fegyvernek, amit vásárolsz vagy szerzel kalandjaid során, akad három speciális képessége is, melyek megnyitásához különféle követelményeket kell teljesítened. A Menedékben érdemes megvizsgálni ezeket, hiszen nagyobb sebzésre, több céhpecsétre, de akár még pénzre is szert tehetünk, ha rágyúrunk ezekre.

FEGYVEREK II.

A játékban 20 hősi fegyver található, de ezek közül nem mind szerezhető meg az egyszemélyes játékmódban. Amennyiben becsatlakozunk más játékosokhoz, vagy ők lépnek be a mi játékunkba, alkalmunk nyílhat a csereberére. A játék korai szakaszában menjünk be a Menedékbe, s állítsuk be, hogy bárki beléphessen a játékba. Talán adakozó kedvében lesz az illető.

Ennek a fickónak már a testhelyzetén is látszik, hogy nem való egy királyi trónra



„Az uralkodáshoz vezető út” a valaha látott legsajátosabb fejlődési fa: kinyitható ládákkal és a fejlődésünket szimbolizáló kapukkal

Próbáltuk rávenni Miguelt, hogy jövő karácsonyra ő is növesszen ilyen csuda bajuszt, de nem állt kötélnek

szakaszon ládákból vehetünk magunknak újabb és újabb képességeket. Értjük ezalatt a közelharci, lőfegyveres, mágikus képességeink turbózását, a varázslatokat, de még az olyan apróságokat is, mint hogy beszínezhessük a ruháinkat, üzletet, vagy házat vehessünk, házasodhassunk, vagy trükköket mutathassunk az embereknek. A megoldás, hogy szó szerint – vizuálisan, játéktérként megoldva – bejárhatunk egy fejlődési utat, nem rossz, újszerű, bár kicsit felesleges csicsának tűnik, főleg annak fényében, hogy az előző részhez képest például csupán egyetlen új varázslatot sikerült berakni a játékba, sőt igazából tovább szűkült a repertoár (tűzlabda, sokkolás, jégvihar, örvény, erőlökés, pengék), hiszen vannak olyan bűvigék (időlassítás, lényidézés), amelyek már csak varázsital formájában érhetők el. Ha pedig már szóba került a varázslás, akkor vegyük elő a Fable III legnagyobb rákfenéjét, a harcrendszert. Nagy változás itt sem történt, csupán itt is az egyszerűsödés áldozatai leszünk. Életerőcsíkunk egyáltalán nincs, és ha ne adj' isten nagyon leamortizálnak minket hadakozás közben, azt csak a heves szívdobogás jelzi, azonban a D-paddel segítségül hívhatunk néhány varázsfőzetet, többek között a gyógyitalt is, ami visszatölti az életerőnket. Persze akkor sincs baj, hogyha meghalunk, ugyanis a helyszínen (!) azonnal újraéledünk, és csak néhány megszerzett követőnk (pontunk) bánja a vereséget. Amúgy elhalálozni külön kihívás, a játék végigjátszható anélkül, hogy akár egyszer a földre kerülnénk (achievement is jár érte!) – ami egy casual játékosnak lehet öröm, de egy vérbeli gamer ezek láttán csak a fejét vakargatja.

ERŐSEBB A KARDNÁL...

A küzdelmek során varázsolhatunk (B), lőhetünk (Y), csapkodhatunk kézifegyverrel (X), illetve kitérhetünk a csapások elől (A). Ha a támadás gombok valamelyikét nyomva tartjuk, akkor erősebb csapást vihetünk be, ami főleg a varázslásnál fontos, hiszen itt igazán számottevő a hatás – minél tovább tartjuk nyomva a B gombot, annál erősebb lesz a mágiánk sebzése, és ez lehet területre ható, illetve az analóg kar segítségével rá is irányíthatjuk valakire a támadásunkat. A hiba a rendszerben ott van, hogy a varázslatok túl erősek, a játék felétől lényegében már nincs kihívás a küzdelmek során, még a királyi vár ostrománál és a játék „főellenfelénél” sem – elsőre, halál nélkül megoldhatók. A dolog egyébként úgy néz ki, hogy elsütünk egy területre ható varázslatkombót (két mágikus kesztyűvel összekapcsolhatunk két varázslatot, összesen tizenöt kombinációt hozhatunk létre, hogyha minden varázslatot megvásárolunk), és aki ebbe nem hal bele, azt két kardcsapással elintézhetjük – és ez még akkor is igaz, hogyha egyszerre tizenöt agresszív lény támad ránk. Amúgy a rendszer kidolgozatlanságát, egyszerűségét tovább prezentálja, hogy hiába vannak gyűjthető, vásárolható tápos fegyverek, lényegében semmi szükség rájuk, hiszen az alap lőfegyverrel és karddal is végigtolható a játék, ha a varázslásra koncentrálunk. A végtelenül egyszerű harc viszont egy idő után borzasztó monoton, ami azért sem használ a Fable III megítélésének, mert a küldetések 90%-ában mindenféle teremtményeket kell átjuttatni a másvilágra.

MAGYARUL SZÓL HOZZÁD

Akárcsak a PC-s Fable és a Fable 2, a harmadik rész is kapott magyar feliratot, méghozzá egy valóban igényes fordítást, így még azoknak is érdemes így játszani, akik egyébként az eredeti szöveget preferálják. Mindehhez nem kell mást tenni, mint az Xbox 360 localját átállítani magyarra.

A HATALOM HÁLÓJÁBAN

Ha már szót ejtettünk a Fable III legnagyobb gyengeségéről, akkor érdemes szót ejteni az egyik legpozitívabb eleméről is. Amíg a legtöbb játék megelégedne azzal, hogy megszerezzük a koronát, addig a Fable nem áll meg itt, hanem ténylegesen felültet minket a királyi trónra. Ez nagyjából a játékidő 2/3-ánál következik be, és egy nem várt fordulatot hoz magával, olyat, amitől garantáltan kiül a libabőr az ember karjára (igazából már csak ezért is érdemes belevágni a programba).

AZ 50 GNÓM

Kalandjaink korai szakaszában felvehetünk egy küldetést, amellyel megkezdődik a Fable 3 leghosszabb és legtöbb munkát követelő missziója. A feladatunk, hogy Albion legeldugottabb részeit felkutatva összegyűjtsünk 50 kerti törpét, akik többnyire falakon, háztetők sarkaiban vertek tanyát. Hangjuk könnyen elárulja a helyzetüket, csak tartsuk nyitva a fülünket a végigjátszás alatt.

MILLIÓKBAN GONDOLKOZZ

Nem akarjuk lelőni a játék végét, de annyit elárulhatunk, hogy rengeteg pénzre lesz szükséged a végére. A második résszel ellentétben nem könnyű összehozni ekkora vagyont, ezért a tippünk a következő: amint munkát találunk (2-3. szinten érdemes), kezdjünk el keményen dolgozni. Ha összejön az első 1 milliónk, vásároljuk meg a legtöbb boltot, s folytassuk a játékot.

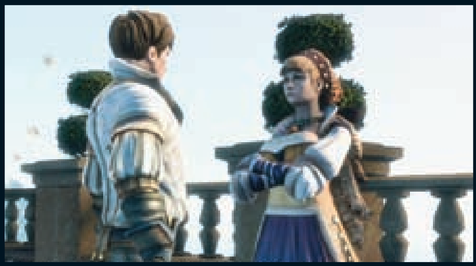
PÉNZ-PÉNZ-PÉNZ

A munka mellett megkönnyíthetjük a dolgunkat, ha ezüstládák nyitogatásával szerzünk egy kis extra jövedelmet magunknak. A 10 ezüstkulccsal nyitható ládákban többnyire 50 000 arany lapul, ezért tegyünk meg mindent az első tíz kulcs felkutatásáért, hogy aztán még a játék elején beindíthassuk az ingatlanbizniszt.

KERESKEDÉS

Egyes piactereken, kereskedőknél találhatsz olyan tárgyakat is, melyek elsőre értelmetlennek, teljesen haszontalannak tűnhetnek. Ilyen például egy zsák krumpli. Ezeket a tárgyakat felvásárolhatjuk, majd egy szomszédos városban dupla haszonnal továbbadhatjuk. A gyorsutazás segítségével szinte csak a töltési időt kell kivárnunk, érdemes lehet megpróbálkozni ezzel is.

Végre van használható térkép a játékban, így nem kell küldetésenként keresztbe-kasul bejárni Albiont



A játék megjelenésekor az egyes fejlesztések árát csökkentették, ezzel még könnyebbé téve a játékot

A korona megszerzését követően egy olyan feladatattal találjuk szembe magunkat, ami megmutatja, hogy bizony néha kemény döntéseket kell hozni, és olykor egyszerűen nincs lehetőség csakis jónak lenni. Ezen a ponton kell majd beváltanunk a támogatóinknak tett ígéreteket is, és bizony a választás egyáltalán nem lesz olyan egyértelmű, mint ahogy az ígéret megtételekor tűnt. A Fable III alapvetően egy igen komoly atmoszférával rendelkező játék, azonban a királycsinálással Molyneux és csapata olyan pluszt adott hozzá a játékhoz, amire más programban eddig nemigen volt példa. Persze az élmény itt sem tökéletes, maga a megoldás és a vele teremtett hangulat briliáns, a kivitelezés azonban alig több mint közepes. Habár a döntések súlyát tényleg átérezzük, a játék ezen része alig tesz ki három órát, az egész kissé kidolgozatlannak és túl gyorsnak hat, és – bár ez ízlés kérdése is lehet – a lezárás korántsem olyan katartikus, mint ahogy azt az ember az első pillanatban gondolná. Őszintén szólva egy kicsit olyan érzésünk lehet, mintha az utolsó 1/3 egy DLC lenne a Fable III-hoz.

MESE HABBAL

Ha kicsit visszanézzük, eddig jobbára csak siránkoztunk a Fable III felett, azonban hiba lenne azt hinni, hogy a játék nem lett jó. Tény, hogy a nagyjából tizenkét órányi játékidőt biztosító fő szál nem hozza az elvárt epikus színvonalat, azonban a program nemcsak a központi sztoriból áll, hanem ott van még mellé a cselekmény során jobbára kihasználatlanul maradó Albion mesés világa, amiben – ha magunktól szánunk rá időt – ismét szabadon garázdálkodhatunk. Az egyes frakciók meggyőzése közepette, illetve a királyi korona megszerzése után is lehetőségünk lesz a sandbox játékmenetre, és szerencsére Albion rengeteg lehetőséget kínál az idők szórakoztató eltöltésére, és ezúttal is megmártózhatunk mind a jó, mind a rossz oldal örömeiben. Minden településen küldetések várnak ránk (szerencsére már lehet utazni a Menedék menüben található térképen), és ezek a kalandok helyenként oltári viccesek. Lesz olyan, hogy bekerülünk egy játékon belüli szerepjátékba, színdarabban kell helytállnunk, csirkének öltözve kell szárnyasokat összefogni, és találkozhatunk majd régi ismerősökkel is a második részből – ezeknél a missziónál jön elő igazán a játék helyenként igencsak elborult humora, ami jó sokszor fog mosolyt csalni az arcunkra. De persze nem csak küldetések vannak, ezúttal

FABLE III LANT HERO

A Fable 3 egy jó poén keretében kifigurázza a manapság oly népszerű Rock Band és Guitar Hero szériákat, hiszen a játékban az egyik fizetős munka az embereket szórakoztató lantművészkedés. Ahol a megfelelő színekhez tartozó gombok lenyomásával kell tökéletesen eljátszani az egyes dallamokat.

A játék újításai között megtalálható a „kézen fogás”, minek köszönhetően már bárkit körbe-körbe hurcolhatsz a városokban

ARANYKULCSOK

A Fable 3. részében újdonságot képviselnek az aranykulcsok, melyekkel aranyajtókat nyithatunk meg. Ezekből mindössze négy darab létezik, s az ezüstkulcsokkal ellentétben csak egyszer használatosak. Mi még csak kettőt találtunk meg ezekből, de nem igazán vágtuk hanyatt magunkat a jutalomtól, hiszen csupán ritka öltözetek voltak.

KIÜTÉS NÉLKÜL

Külön achievement jár érte, ha a játékot úgy viszed végig, hogy egyszer sem ütnek ki. Mivel a mágiát túl erősnek állították be a készítők, így ez könnyen kivitelezhető. Ám nem csak a gamerscore kedvéért érdemes elkerülni a halált, ugyanis kudarcaink komoly heget hagynak rajtunk, külsőnk eléggé megsínyli ezt. Ki szeretne egy rusnya, heges arcú lovagot vagy hercegnőt párjául?

HARCOLJ EREDMÉNYESEN

Amennyiben harcba keveredsz, támaszd az egyik oldalad egy fának vagy falnak, majd kezdj el területre ható varázslatot lőni. Mi az örvény és jégvihar kombinációját javasoljuk – a fontos, hogy az örvény mindenképp legyen kiválasztva. Amint közeledbe ér az első ellenfél, lődd el a varázslatot, majd rögtön kezdd gyúrni a következőt. A közeledbe se tudnak majd jönni.

DÉMONAJTÓK ALBIONBAN

Már a második részben is találkozhattatok ezekkel a beszélő ajtókkal, melyek ezúttal is elmaradhatatlan kellékei a Fable világának. Ezeknek a kinyitása komoly jutalmakat jelenthet, érdemes még a háború megkezdése előtt megpróbálkozni velük. Akad olyan, ahol csak rusnyán kell felöltözni, más online játékossal barátkozni, vagy egyszerűen csak meglóbálni egy ütős fegyvert.

A játékban találkozhatunk a második részből ismerős helyszínekkel, amelyek teljes átalakuláson estek át

is számos gyűjtögethető elem (fegyver, kulcs, kerti törpe, könyvek stb.) került a játékba, vannak titkos kapuk és felfedezésre váró helyek, és kedvünkre változtathatjuk, csinosíthatjuk a karakterünket, arról nem is beszélve, hogy szinte minden szembejövő karakterrel interakcióba keveredhetünk (viccelhetünk, gonoszkodhatunk, produkálhatjuk magunkat…), dolgozhatunk (pitesütés, kovácsolás, lantjáték), felvásárolhatjuk az üzleteket, a házakat, ez utóbbiakat kedvünkre csinosíthatjuk, sőt, ismét adott az asszonyok/férfiak elcsábításának lehetősége, a házasság, a gyereknemzés. És mindez még csak az egyszemélyes játék, a Fable III-ban már rendes kooperatív mód is helyet kapott, a saját világunkat megnyithatjuk mások előtt, és ezúttal nemcsak arról van szó, hogy együtt oldhatjuk meg az egyes küldetéseket, de két Xbox 360 játékos karakterei össze is házasodhatnak, lehet közös gyerekük, sőt, mindkét félnek jövedelmező vállalkozásokat is létrehozhatnak. Albion világa tehát helyenként nagyobb szórakozást nyújt, mint maga a fő szál, és ezeknek az értékes és nagyszámú apróságnak köszönhető, hogy az ember mégis képes szemet hunyi a korábban emlegetett hiányosságok felett.

A HAB A MESÉN

Végezetül érdemes kicsit elidőzni a körítésnél, ami bár abszolút megállja a helyét, korántsem olyan lenyűgöző, mint ahogy az ember várta – a grafika esetében mindenképp. A helyszínek alapvetően szépek és hangulatosak, azonban az egyik legerősebb Xbox 360-as címtől azért egy kicsit többet vártunk, a látvány nem változott számottevően az előző rész óta. A vidéki és városi helyszínek (Albion világa belépett az iparosodás korába, és ennek bizony jól látható nyoma van) jól néznek ki, szépen kidolgozottak, azonban a karakterekről ugyanez már nem mondható el, ha közelről nézzük őket, kicsit baltával faragottnak tűnnek, számos más játék komoly előnyben van ezen a téren a Fable III-hoz képest.

Szerencsére a hanganyagba már nem lehet belekötni, annak ellenére sem, hogy számos ismerős taktus fog felcsendülni a második részből. A komoly dicséret amúgy is a szinkronhangokat illeti, hiszen az egyes karaktereket olyan ismert emberek keltik életre, mint például Stephen Fry, John Cleese, Sir Ben Kingsley vagy éppen Simon Pegg, méghozzá kiváló minőségben, ami nagyban hozzájárul az egyébként is remek hangulathoz.

Kell egy menedék...

A játékban nemcsak a „fejlődési fa” kapott sajátos felületet, hanem a teljes menürendszer is. Ha megnyomjuk a start gombot a kontrolleren, akkor a hős Menedékébe jutunk, ahol külön szoba szolgál a fegyvereknek és a varázslatoknak, külön szoba a ruháknak és egyéb külalakot szolgáló elemeknek, külön szoba a pénznek és a statisztikáknak, és külön terem jár az online lehetőségeknek is. A Menedékünk csarnokában kezelhetjük a térképet, illetve itt menthetjük el a játékot és itt nézhetjük meg, a karakterünk éppen hol áll a „fejlődésben”.

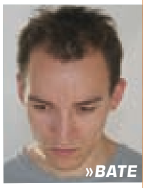
HAPPY END

Ahogy azt a bevezetőben írtuk, a Fable III-mal játszani olyan érzés, mint egy királyságot irányítani, van jó oldala, meg rossz is. Tesztünkben igyekeztünk megmutatni mindkét oldalt, és zárásként már csak annyit tennénk hozzá az eddig írtakhoz, hogy a Fable sorozat legújabb tagja tényleg egy kellemes mese, kevés kihívással, de rengeteg jó pillanattal, és eddig nemigen látott megoldásokkal. A Fable harmadik része továbbra is az Xbox 360 egyik legerősebb címe, érdemes a játékosok fokozott figyelmére, azonban azt is tudni kell, hogy összességében nem több egy jól összerakott, egyszerű, mégis tartalmas játéknál. A valódi forradalomtól például igencsak messze van.

GRAFIKA»	»80%
HANG ÉS ZENE»	»90%
JÁTÉKÉLMÉNY»	»80%

www.pcguru.hu/1784

»Egy folytatás, amely képes újdonságokkal szolgálni, azonban emellett számos fájó egyszerűsítéssel is szolgál. Jó játék, de a forradalom ezúttal is elmaradt.



»BATE

PRO
A királyi lét egész lenyűgöző, és a Fable III még mindig remek sandbox játék is egyben.

KONTRA
A királcsináláson túl a sztori nem túl ütős, és a fapados harcrendszer is ront az összképen.

»86%«

ELŐJÁTÉK A NAGYFIÚKHOZ

Tom Clancy's GHOST RECON PREDATOR

[ÍRTA **KRYSS**] **Sri Lanka dzsungeljeiben terroristákra vadászunk – a recept egyszerűnek tűnik, a gond csak annyi, hogy nem éppen egy hordozható konzol a legjobb választás erre.**

ADATOK

KIADÓ
Ubisoft

FEJLESZTŐ
Ubisoft

MŰFAJ
TPS

MULTI
3 fős koop

INFO

A PSP-s Predator szinte fű alatt érkezett a piacra, lehet, hogy a Ubisoft bízott a Tom Clancy brand erejében, de annyi biztos, hogy semmiféle „erőfe-szítést" nem tettek azért, hogy felhívják a figyelmet a legújabb Ghost Recon játékukra. Persze a sajtót sem kápráztatták el, világszinten összesen 6 screenshotot bocsátottak a rendelkezésünkre.

A Tom Clancy nevével fémjelzett Ghost Recon sorozat az elmúlt néhány évben parkolópályán volt. Az elit katonák most a visszatérésre készülnek, hiszen a jövő márciusban érkező Future Soldiert az itt bemutatott Predator vezeti fel. Nem ez az első alkalom, hogy hordozható konzolra látogat a Ghost Recon, hiszen az Advanced Warfighter második része korábban már kapott egy közepesnek mondható átiratot – az már akkor is bebizonyosodott, hogy nem a PSP a legtökéletesebb platform egy komoly taktikai lövöldére, ezért a Predatorhoz is csak óvatosan közelítettünk.

CSAK A SZOKÁSOS

Mint arról már a bevezetőben is olvasni lehetett, a játék Sri Lankára kalauzol bennünket, ahol egy háromfős katonai csapat vezetése lesz a feladatunk. A küldetések során a tennivalók többnyire azonosak lesznek: öljünk meg mindenkit, menekítsük ki a túszokat, esetleg védjünk meg egy adott helyet.

Ami a játékmenetet illeti, a taktikázás a helyén van, hiszen nem ajánlatos Rambo módjára letámadni az ellenfeleket, okosan fedezékről fedezékre szükséges haladni, olykor a jó öreg távcsöves puskát is segítségül hívhatjuk. Itt muszáj megemlíteni a játék egyik legnagyobb negatívumát, a rettentően buta AI-t. Az ellenfelek az esetek többségében csak meredten néznek és lőnek, olykor felénk futnak, majd pontosan előttünk megállva várják a nekik járó fejlövést. Persze amellett, hogy az összes ellenfél egytől egyig agyhalott, még a külsejük is teljesen megegyezik, ami mellé jön még a PSP-szinten is fájdalmasan rossz karakteranimáció, amely halál esetén egy 4-5 kockából álló mozgóképet jelent. Az egyes csapattagok képtelenek megölni bárkit is, arra viszont tökéletesek, hogy felfogják a golyókat amíg mi kényelmesen, az ellenfelek közelébe sétálva egyenként végzünk velük.

A jövő évi nagy visszatérés előtt itt egy kis előjáték, de csakis PSP-vel rendelkező Ghost Recon fanatikusoknak.

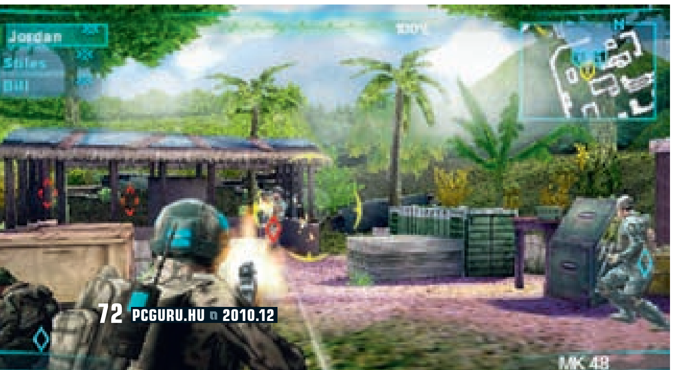
PÓKOKNAK KÖNNYŰ

Aki játszott már korábban valamelyik Ghost Recon játékkal, az tudja, hogy beletelik némi időbe, amíg megszokjuk az irányítást. A rendkívül bonyolult kezelhetőség gombonként két funkciót jelent, plusz ugyebár a hordozható Sony konzol egy darab analóg karja miatt a célzás/mozgás együttese is nehezítve van. Természetesen az egyes funkciókat a küldetések során szépen megmutatják nekünk, azonban ha a későbbiekben olyan helyzet adódik, ahol gyorsan kell reagálni, akkor bizony gondban lehetünk. Leginkább az irányítás miatt mondhatjuk azt, hogy az ilyenfajta lövöldék nem PSP-re valók. A látvány a helyén van, a zenékre/hangokra sem lehet egyetlen rossz szavunk sem, hozzák az elvárható színvonalat.

ÁTLAGOSAN TÖKÉLETES

Mindent összevetve, a Ghost Recon Predator nem sikerült rosszul, csupán minimális szinten képes kitűnni az átlagból. A sorozat jellemzőit mind-mind magán viseli, viszont az élményt, amit nyújt, sok esetben a hardver korlátai miatt érezzük kevésnek. Igaz, hogy a sok-sok fegyver, a gyűjtögethető medálok és a háromfős kooperatív mód fontos pozitívumok, azonban a felejthető történet, a változatosnak egyáltalán nem nevezhető küldetések, valamint a helyenként előforduló bugok lehúzzák a mérleg nyelvét.

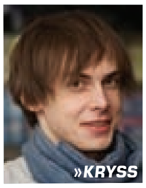
A Ghost Recon-elemek visszatérnek, azonban a Sony kézikonzolja valóban nem tökéletes platform az összetett taktikai akciók levezényléséhez



GRAFIKA»	»70%
HANG ÉS ZENE»	»65%
JÁTÉKÉLMÉNY»	»60%

www.pcguru.hu/1649

»A nehézkes irányítás és kidolgozatlan részei ellenére is egy szórakoztató játék – az egyik legnagyobb baj, hogy mindez csupán négy óráig tart.



»KRYSS

PRO
Élvezetes játékmenet, szép külső, háromfős kooperatív mód.

KONTRA
Bonyolult irányítás, buta AI, apróbb technikai malőrök.

»65%«

EGY ÖREGEDŐ HARCOS

Guitar Hero Warriors of Rock

[ÍRTA MIDNITE_] **A Guitar Hero legújabb részében a sztárságnál is epikusabb dolgokra használjuk a rock erejét: metálmutáns hadsereggel harcolunk a gitárvirtuóz disznósátán ellen.**

A Guitar Hero franchise mára olyanná vált, mint Medveczky Ilona – egyértelműen túl van a fénykorán, már nem tűnik fel minden partin az ünnepelt hírességek koszorújában, inkább évente egyszer teszi tiszteletét valahol, persze hosszas felkészülés, cicomázás, alaposan rádolgozott sminkrétegek után.

Márpedig a zenei ízlés pontosan olyan, mint az emésztés – mindenkinek van sajátja, de a másokéra ettől még kicsit sem kíváncsi senki. Ennek megfelelően minden dalt kétféleképpen értékelhetünk a WoR kínálatából. Aki komoly Rush-rajongó, az örül majd a 2112 című végeláthatatlan eposz könyörtelen eljátszásának, aki pedig nem, az megpróbálja a felénél lerágni a saját kezét. Nekem az Alter Bridge, Anberlin, Linkin Park, Queen, Dire Straits, R.E.M., Muse mind nagy pluszok voltak, de biztos akad, aki miattuk rá se tudna nézni a képernyőre. Ízlés kérdése, mint említettem.

A Guitar Hero széria egyértelműen a kifulladás jeleit mutatja, és ezen a sztorimód nemhogy segít, de ront is egy kicsit…

A Warriors of Rock beharangozott újítása a story mode, ami elvileg végre a játékhoz csábíthatja azokat is, akiknek nincsenek barátaik, vagy nagyon nem szeretnek konkrét célok nélkül nyomkodni színes gombokat. Gyakorlatilag a „nagyon metál" és a „röhejes" közti határvonalat alulról közelíti a történet, ami a Brütal Legend szellemiségét előcibálva a zene mágikus erejét, a rockzene bebörtönzött istenét és egy legyőzendő, sátáni kreatúrát vegyít némi stílusidegen kínlódással. Jó pontként azért visszatérnek régi ismerősök, Johnny Napalm és Axel Steel például, akiket a zene erejével kell szuperhősszerű übergitárossá változtatni. Értelme végül is van, csak elvonja a figyelmet a gitározásról, ami azért még mindig a játék fénypontja.

Bár a Quick Play és Party Play módok is használhatók, a fejlesztők nagyon sok időt és szellemi energiát fektettek a sztoriba, így a többi játékmódban sok dal csakis a történet végigtolása árán érhető el. Hé, ezért fizettél, nincs kibúvó! Persze a legtöbben valószínűleg csak a setlist végigböngészésével tájékozódnak a játékról, és a zseniális új sztori móddal kizárólag a lemez első beizzításakor szembesülnek.

ADATOK

KIADÓ
Activison

FEJLESZTŐ
Neversoft, Vicious Vision

MŰFAJ
partyjáték

MULTI
8 fő

INFO

Ha minden epizódot beleszámolunk, akkor a Warriors of Rock a tizennegyedik Guitar Hero játék, és ez bizony már elég erősen érződik is a szérián.

Nem tudod, milyen egy gitárvirtuóz disznósátán? Akkor azt javasoljuk, hogy jó tüzetesen vizsgáld be ezt a screenshotot itt felül

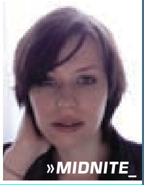
És miért akarunk műanyag gitárt nyomkodni igazi zenetanulás helyett? Amiért inkább pixelnácikat lődözünk katonai kiképzés helyett: ez gyorsan, biztosan megtanulható és élvezhető. A Warriors of Rock a korábbiaknál rohamosabban súlyosbodó nehézségi szintekkel operál, ami a kezdőknek nem, hardcore gitárosoknak viszont eléggé be fog jönni. A kivitelezés gyönyörű és profi, az egész játék szépen össze van rakva, a 90 alap mellett tonnányi letölthető dallal és mindenféle testre szabási lehetőséggel. Garantált, hogy a mélyen szunynyadó rocksztárt ez a kiadás is erőlködés nélkül felébreszti bárkiben.

A Guitar Hero tehát egy tisztes díva, aki még öregkorára is csillogó jelenség maradt, bár a kellemetlen számokat (jelen esetben a bármilyen franchise-t izzadságszagúvá tevő 6-ost) takargatnia kell, és a fiatalok sem az ő megszerzéséről fantáziálnak többé. De ilyen a showbusiness – üdv a nosztalgiapolcon!

GRAFIKA»	»70%
HANG ÉS ZENE»	»90%
JÁTÉKÉLMÉNY»	»70%

www.pcguru.hu/1941

»A Guitar Hero: WoR lényegében olyan, mint az összes eddigi GH játék, lehet benne gitározni, és ennél többet nem is kérnénk. De kapunk.



»MIDNITE_

PRO
Minden szép és jó, ami régen is az volt.

KONTRA
A rock istenei nagy valószínűséggel simán csak kettéfejelnék a sztori módot.

»75%«

TOTÁLIS KOCKULÁS

MINECRAFT

[ÍRTA JOHNBART] **Közhelyes, mégis aranyveretű igazság, hogy sokszor a legegyszerűbb ötletek bizonyulnak a legzseniálisabbnak. Eme axiómát erősíti az indie világ aktuális slágere, a Minecraft is – kedvcsinálónkból kiderül, pontosan miért!**

ADATOK

KIADÓ
Mojang Specifications

FEJLESZTŐ
Mojang Specifications

MŰFAJ
sandbox

MULTI
van

INFO

A Markus „Notch" Persso által fejlesztett Minecraft Java Platform alatt fut, és 2009. május 16-án vált elérhetővé a felhasználók számára, népszerűsége folyamatosan nő. A programot olyan elődök ihlették, mint a Dwarf Fortress, RollerCoaster Tycoon vagy a Dungeon Keeper.

Ha a svéd illetőségű Markus Persson neve hallatán nem kapjátok fel a kobakotok, ne aggódjatok, a hiba nem bennetek van: a Nobel-díj, a Saab, valamint (a helyiek szerint) a Mikulás hazájából származó Java és Flash-fejlesztőt ugyanis sokáig elkerülte a rivaldafény, annak ellenére, hogy zsenialitása sokszor megdöbbentő eredményeket szül. A Notch nicknéven futó programozó négy kilobájtos remakeket ír Javában (keressetek rá a Left 4k Deadre!), díjat nyer egy 48 óra alatt lekódolt játékkal, legújabb agymenése, a Minecraft pedig szeptemberi ingyen hétvégéje után robbantott bankot: a jelenleg is fejlesztés alatt álló, 10 euróért kínált játék október közepére négyszázezer példányban kelt el, milliomossá téve így kiagyalóját. A játékvilág egyik fele tehát Minecraft-lázban ég, a másik pedig homlokát ráncolva találgatja, hogy mégis miként érhet el egy egyfős garázsfejlesztés ekkora sikert. A válasz egyszerűbb, mint gondolnánk: azért, mert ebben a játékban tényleg azt csinálhatunk, amit akarunk. Kockákkal.

Az egyszerűség néha gyönyörködtet – mondhatnánk, és ez a Minecraft esetében hatványozottan is igaz. Elképesztő játék

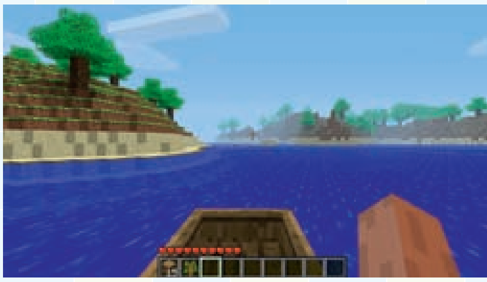
A FIÚK A BÁNYÁBAN KRAFTOLNAK

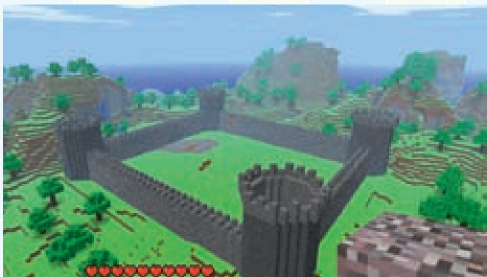
Amennyire egyszerű játékmenetében a Minecraft, annál nehezebb az ismert műfajok bármelyikébe beskatulyázni, a program ugyanis egyszerre életszimulátor, valamint sandbox, építkezős, akció- és szerepjáték, csak épp mindenfajta történet és cél nélkül. Amint betöltődik a véletlengenerátorral megépített, kellemes, nyolcbites retrohatást kiváltó kockapálya, a játék egy erélyes istenhozzáddal rögtön elengedi a kezünket, és mehetünk, amerre látunk – ezt pedig nyugodtan vehetjük szó szerint, a vándorlásunkkal együtt töltődő játéktér ugyanis hihetetlen méreteket ölthet, a motor nagyjából Földünk alapterületének nyolcszorosát képes lekezelni, hegyekkel, völgyekkel, tengerekkel és sivatagokkal tarkítva a dinamikusan kirajzolódó tájat. A változatosságra tehát nem lehet panasz, a kérdés már csak az, hogy pontosan mihez is kezdhet az egyszeri játékos, amint bedobják a mély vízbe.

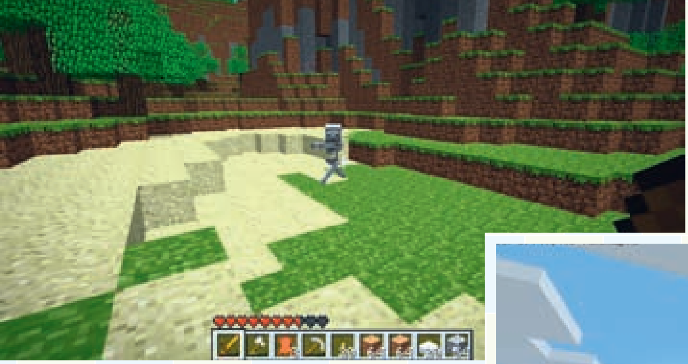
A válasz erre egyszerű: bármihez. Ha kedved tartja, nekiállhatsz a világ kötetlen bebarangolásának (à la sandbox műfaj), sokkal

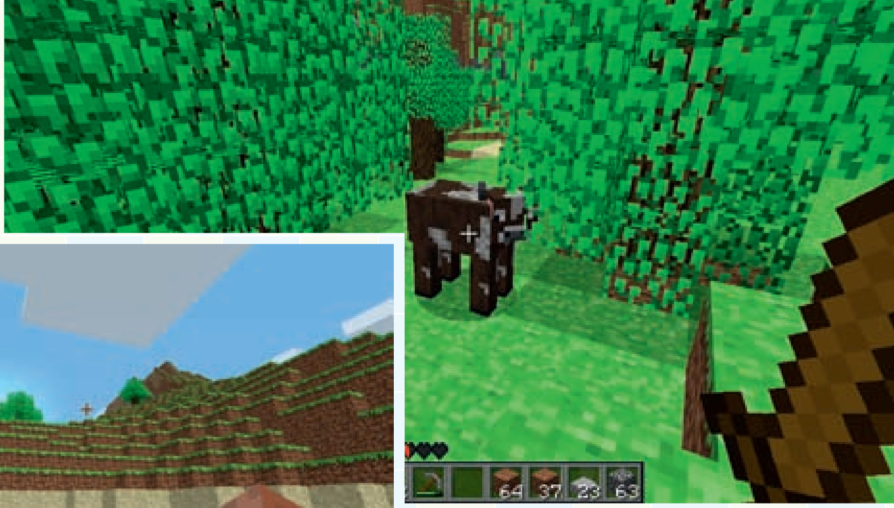
AZ ELSŐ ÉJSZAKA (TIPPEK KEZDŐKNEK)

Miután a játék jelenleg nem tartalmaz semmiféle oktatómódot, igen problémás lehet túlélni az első, szörnyekkel tarkított éjszakát – épp ezért hadd álljon itt egy rövid leírás, hogy mit javallott csinálni az első napon. A túléléshez három nyersanyagra lesz szükségünk: deszkára, kőre és szénre. Az elsőt fák kivágásával szerezhetjük be, a másik kettőből a hegyoldalakban találunk dögivel (szén a fekete csíkokkal szegélyezett tömbökből nyerhető ki). Amint mindhárom anyagból összegyűlt 6-7 kockányi, lássunk munkához: rakjuk a rönköket egyesével eszköztárunkba, így deszkához jutunk; tegyünk be két deszkát egymás fölé, így botokat készítünk; végül rakjunk be egy botot és fölé egy széndarabot, amivel fáklyákat gyártunk. Készítsünk ezután egy munkapadot (négy deszka), majd arra jobb klikkel kattintva egy csáklyát (három szikla felül, két bot középen). Vágjuk ki vele kuckónkat a hegy oldalában, rakjuk ki a falra a fáklyákat, és végül (ismét jobb klikkel) torlaszoljuk el a bejáratot pár kockával.

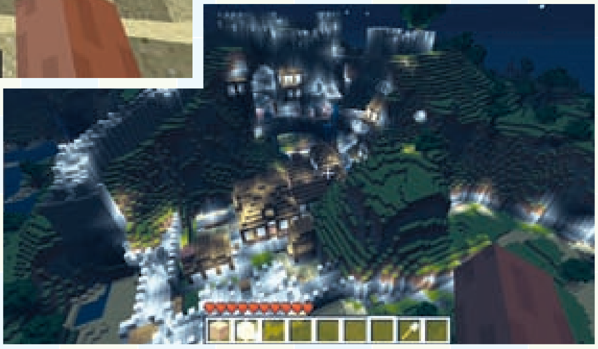








A Minecraft világban elsőre könnyedén el lehet veszni, azonban ha feltaláljuk magunkat, akkor lényegében nincs olyan, amit ne csinálhatnánk meg



Ebben a játékban tényleg csakis rajtad múlik, hogy mit építesz. Kezdheted a saját lovagi váraddal, de ha éppen csillagrombolókkal szeretnéd kezdeni, abban sem fog megakadályozni senki

fontosabb azonban, hogy szabadon át is alakíthatod azt (à la építkezős játékok): a pályát felépítő kockák ugyanis szabadon lebonthatóak, tartalmuk ekkor eszköztárunkba kerül, ahonnan azonban bármikor elővehetjük, és újból lerakhatjuk őket (szóval kellő türelemmel akár egy egész hegyet arrébb rakhatunk, ha akadályozza a naplemente megtekintését). Funkciójuk azonban közel sem merül ki ennyiben: sokkal fontosabb, hogy a belőlük kinyert alapanyagokat eszköztárunkban szabadon kombinálhatjuk egymással, mely segítségével egy rakás olyan cuccot hozhatunk létre, melyek egyébként nem lelhetők fel a világban (à la RPG-s craftolás). Ezek vagy speciális kockák (deszkák, üveg, tégla stb.), vagy különleges tárgyak lehetnek, melyeket javarészt az előző kategória elemeiből barkácsolhatunk össze – a választék pedig igen bőséges. A különböző kockák gyors kitermeléséhez ásót, fejszét, csákányt vagy TNT-t készíthetünk, a főzéshez/ötvözéshez kemencét, a barkácsoláshoz munkapadot, dekorációként fáklyákkal, ajtókkal, könyvespolcokkal vagy épp lemezjátszóval láthatjuk el otthonunkat, a gyorsabb/egyszerűbb közlekedés végett pedig vasúti vonalakat és csilléket, továbbá csónakokat és létrákat készíthetünk. Mindez azonban csak a jégkocka csúcsa, Notch folyamatosan pakolja az újabbnál újabb összeszerelhető tárgyakat a játékba, épp ezért sajnálatos, hogy jelenleg semmiféle oktatómód vagy beépített súgó sincs a játékban ami alapján megtanulhatnánk az egyes tárgyak kombinációit, ami igen riasztóan hathat a kezdőkre (a betanulást jelenleg csak a Minepedia, a játék félhivatalos online wikije segíti).

Okkal hagytam ki a fenti felsorolásból a szintén kézzel gyártott fegyvereket és páncélokat: a kard és íj, valamint a bőrruha és sodronyzott páncél okán gondolom, sejthető, hogy akció is került a játékba (már ha nem Peaceful fokozaton indítjuk a programot): eme vonulat a levadászható állatok, valamint az éjszakánként felbukkanó zombik, óriáspókok, és robbanó zöld trutyik (leánykori nevükön „creeper") formájában van jelen. Utóbbiak egyébként könnyen csőstül ronthatnak a gyanútlan játékosra, érdemes így első napunkat egy biztonságosabb vacok kiépítésével eltölteni (tippeket erről a boxban találtok), bár probléma akkor sincs, ha a túlerő legyűrne minket: halál esetén a pálya kezdőpontján éledünk fel, és bár eszköztárunk tartalma elvész, építményeink megmaradnak, nagy veszteség így általában ekkor sem ér minket.

CSOPORTOS BEÉPÍTÉS

A játék már a fentiek miatt is simán megéri az árát, a koronát azonban mindenképp a többjátékos mód teszi fel a Minecraftre. Jelenleg bő 1400 szerver áll rendelkezésünkre, melyeken cirka 9000 játékos terheli az anyatermészetet valamilyen grandiózus építészeti projekt vagy épp közös vadászat/zombihent útján. Bár az utóbbinak is megvan a maga szépsége (elvégre kellemes kooperatív színezetet ad a játéknak, főleg akkor, ha szörnyekkel teli kazamaták is vannak a pályán), az előbbi minden bizonnyal látványosabb eredményekkel jár, a fanatikus (vagy inkább túl sok szabadidővel megáldott) építészek ugyanis olykor hihetetlen építményekkel díszítik fel a szervereket – a kínai nagy faltól a Star Trek és Star Wars űrhajóin át egész a legendás játékhősök (úgymint Super Mario vagy a Prince of Persia hercege) óriásmodelljéig minden fellelhető az online építési területeken. A szerverek kapacitása egyébként változó, többségük 32 slottal várja az építkezni vágyókat, de nem ritka a több száz, sőt akár ezerfős limittel futtatott kiszolgáló sem. Bár ezek többsége külföldön leledzik, szerencsére több kulturált magyar szerver is rendelkezésünkre áll, közülük a leglátványosabb munkát minden bizonnyal a Plastik építészei végzik.

ÉPÍTÉSI KÖLTSÉGEK

A játéknak jelenleg két változata érhető el. A Classic teljesen ingyenes – hiányzik azonban belőle a szörnyhorda, és a játék lényegét adó kraftolás is. A tartalmasabb, a cikkben is vizsgált Alpha kiadás jelen sorok írásakor 10 euróért szerezhető be (15-ért, ha azóta már zajlik a béta), a vételár azonban minden további frissítést magába foglal. Ha tetszik a játék, érdemes mielőbb beszerezni: a vételár ugyanis a teljes verzió kiadásával 20 euróra fog ugrani.

Bár online tapasztalataim alapjában véve pozitívak, természetesen az élmény még közel sem tökéletes: bár a destruktív, mások munkáját leromboló játékosokat a szerverek közössége általában idejében kiszűri, az instabilitás jelenleg még igen nagy gond, mind offline, mind online módban. Előbbi esetben mentéseink mehetnek könnyen a levesbe (szóval még ne ragaszkodjunk annyira a kockavilágban létrehozott építményeinkhez), a szerveradminokat ugyanakkor a gyakori memóriatúlcsordulás és random kifagyások kergethetik az őrületbe – reméljük, hamarosan orvosolják eme bosszantó hibákat.

HEXAÉDEN

A Minecraft egy rettentően egyszerű, ugyanakkor félelmetesen addiktív játék, melyben mind a békés építkezésre vágyók, mind a szörnyszeletelő arcok megtalálják számításukat. Bár képi világa kétségtelenül egyedi (urambocsá' ronda), a retrovizualitást nem igazán tudom hibaként felróni, főleg, hogy nálam a tiszta játékidő a cikk írásának pillanatában már a 40 órához közelít. Amatőr építészek és/vagy zombihentesek számára kötelező vétel, házasemberek (illetve a szociális kapcsolataikra odafigyelők) azonban kétszer is gondolják meg, elkezdenek-e legózni – ha ugyanis egyszer elmerülsz a játékban, biztos nem hagyod ott egykönnyen a svéd kockatengert.

Kellő türelemmel akár egy egész hegyet arrébb rakhatunk, ha akadályozza a naplemente megtekintését

EGY ÚJ KORSZAK KEZDETE? KÉRDÉSEK ÉS VÁLASZOK

XBOX LIVE® MAGYARORSZÁGON

[ÍRTA **BATE**]

A NYÁRON MEGRENDEZETT E3 ÓTA TUDJUK, hogy idén ősszel végre hazánkban is hivatalossá válik az Xbox Live. Ez idáig csupán annyi információnk volt, hogy valamikor végre mi is bekapcsolódhatunk a vérkeringésbe, de most végre megérkeztek az első hivatalos információk is. Cikkünkben igyekeztünk összeszedni a legkézenfekvőbb kérdéseket és válaszokat, mindent, ami az átállással, az indulással és az elérhető opciókkal kapcsolatos. Lássuk!

INFO

Az Xbox 360 konzol 2006. november 3. óta kapható Magyarországon, és a hazai játékosok régi vágya teljesül azzal, hogy idén november 10-től hivatalosan már hazánkból is elérhető lesz az Xbox Live szolgáltatás. Mindenféle kerülőutak segítségével már korábban is fel lehetett csatlakozni a Live hálózatra, de mostantól már nem lesz szükség a trükkök és kamu adatok használatára.

Mi az az Xbox Live?

Az Xbox Live egy, az Xbox 360 konzolhoz tartozó online szolgáltatás (szélessávú internetkapcsolat kell hozzá), amelynek segítségével játszhatsz online, tarthatod a kapcsolatot a barátaiddal, letölthetsz demókat, vásárolhatsz játékokat, és igénybe vehetsz számos más szolgáltatást.

Én eddig is fenn voltam az Xbox Live-on, vettem pontokat, töltöttem le játékokat és demókat, játszottam multiplayerben. Mi változik most, hogy Magyarországon is hivatalosan elérhetővé válik az Xbox Live?

Az Xbox Live kiskapuit kijátszva eddig is volt rá mód, hogy csatlakozzunk a szolgáltatáshoz, azonban ez csak trükközéssel, valótlan adatok megadásával és lényegében felesleges macerával járt. Most, hogy már Magyarországról is elérhetővé válik a szolgáltatás, nem kell hamis címet megadni, beregisztrálhatjuk a helyes adatainkat, többek között a bankkártyánkat is, ami nagyban megkönnyíti a vásárlást, nem feltétlenül kell mindenféle alternatív megoldásokat keresnünk a rendszerben vásárlásra használható MS pontok, illetve az Xbox Live Gold tagság beszerzésére.

Ha már rendelkezem egy más régióba (Egyesült Államok, Egyesült Királyság stb.) regisztrált fiókkal, akkor van rá lehetőségem, hogy átálljak a magyar Xbox Live-ra?

Természetesen van rá lehetőség, ennek pontos folyamatáról egy külön keretes anyagban olvashatsz itt, a kérdések és válaszok mellett.

Pontosan mikor is fog elindulni a magyar Xbox Live?

Az rendszer 2010. november 10-én fog élesedni, ettől a naptól élnek majd a magyar accountok, innentől lesz lehetőség kihasználni az Xbox Live nyújtotta szolgáltatásokat. Az átregisztrálást már korábban is végrehajthatod, de csakis 2010. november 10-e után lesz lehetőséged kipróbálni a magyar Live lehetőségeit.

Mi történik a korábban más régióba regisztrált Xbox Live Accountommal, ha átállok a hivatalos magyar Xbox Live-ra?

A gamertaged, a gamerscore-od, az achievement-gyűjteményed, az időadataid (hogy mióta vagy tagja a közösségnek) és a barátaid listája változatlanul megmarad, semmi nem vész el, csak átkerülsz a magyar rendszerbe, és az itt elérhető tartalmakhoz lesz lehetőséged hozzárférni.

Mi lesz a mentett állásaimmal és a korábban letöltött tartalmakkal (játékokkal, zenékkel, DLC-kkel és egyéb cuccokkal)?

Mind a mentett állásaid, mind a korábban letöltött tartalmak megmaradnak, nem vész el semmi, az átállást követően ugyanúgy folytathatod a játékot, mint a magyar Xbox Live-hoz való csatlakozás előtt.

Vannak olyan tartalmaim, amelyeket korábban letöltöttem, de már letöröltem őket a winchesterről. Ezeket a jelenlegi accountommal bármikor újra letölthetem? Ezek a tartalmak elérhetők lesznek a magyar Xbox Live-ba történő átregisztrálás után is?

Fontos! Azok a tartalmak, amelyeket korábban megvásároltál, de az átálláskor nincsenek lementve az Xbox 360 winchesterére vagy egy külső USB stickre, ideiglenesen elvesznek/nem lesznek letölthetők. Ez az állapot nem végleges, de időbe (hetekbe, hónapokba) telhet, mire újra lehetőséged lesz térítésmentesen letölteni a korábban már megvásárolt tartalmakat. Ha nem szeretnél várni, akkor az átállás előtt mindenképpen töltsd le újra azokat a programokat, zenéket, kiegészítőket stb., amelyeket mindenképpen szeretnél használni közvetlenül az átállást követően.

Mi történik a még meglévő Microsoft Pontjaimmal és a hátralévő Xbox Live Gold tagságommal az átállás következtében? Elvesznek vagy megmaradnak?

Akárcsak a többi adatod (gamertag, gamerscore, achievementek, barátok stb.), ezek is megmaradnak, nem vesznek el, ugyanúgy használhatod őket tovább, az átállás ezekre nincs hatással.

Ha csatlakozom a magyar Xbox Live-hoz, milyen szolgáltatások válnak elérhetővé a számomra?

A magyar Xbox Live az első időszakban kifejezetten a játékokra és a közösségteremtő tartalmakra fogja helyezni a hangsúlyt. Lehetőséged lesz letölteni demókat, vásárolhatsz teljes játékokat, Xbox Live Arcade játékokat, kiegészítőket, zeneszámokat, lényegében mindent, amit eddig is elérhettél a Marketplace menüpont alatt. Sőt, lehet, hogy ezúttal már olyan programokhoz is hozzájuthatsz majd, amelyek a korábbi regisztrációval nem voltak megszerezhetők.

ÁTÁLLÁS: ÍGY CSINÁLD!

Az átállás a magyar Xbox Live-ra nem nagy ördöngösség, ha követed az itt leírt lépéseket, akkor pár perc alatt túl is eshetsz rajta. Lássuk, mit kell tenned:

1. **Jelentkezz be az Xbox Live-ra, és keresd meg a My Account Page oldalt.**
2. **Kattints az Account Region opcióra.**
3. **Válaszd ki Magyarországot.**
4. **Kövesd a megjelenő utasításokat.**
5. **Olvasd és fogadd el a Felhasználási feltételeket.**

Ezt követően a rendszer honosítja az accountodat. Ez alatt az idő alatt semmiképp ne kapcsold ki vagy áramtalanítsd a konzolodat.

6. **Válaszd ki a tagsági fokozatodat: Arany vagy Ezüst.**
7. **Ha Arany tagságot szeretnél, a hitelkártyaadataidat is meg kell adnod.**

Ezt követően az átregisztrálás megtörténik, innentől a magyar Xbox Live közösség tagja vagy.

FIGYELEM! A regisztrációt már 2010. november 10. előtt végrehajthatod, de a magyar Xbox Live csak 10. után válik elérhetővé.

Az Xbox Live Gold előfizetéssel továbbra is lesz lehetőség a játékok multiplayer módjának használatára, videochatelhetsz a barátaiddal a Video Kinectnek köszönhetően (ehhez persze szükség lesz egy Kinect kiegészítőre), sőt, számos olyan kedvezményes ajánlattal találkozhatsz majd a magyar Xbox Live közösségben, amelyek csakis a hazai felhasználók számára lesznek elérhetők.

Mi a különbség az Xbox Live Silver (ezüst) és az Xbox Live Gold (arany) tagságok között?

A Xbox Live Silver tagság minden regisztrált játékosnak jár, tölthetünk vele demókat, böngészhetjük a tartalmakat, vásárolhatunk vele a Marketplace menüpont alatt. Az Xbox Live Gold tagsággal lehetőség van részt venni a multiplayer játékmódokban, hozzáférhetünk exkluzív tartalmakhoz, illetve a vásárlások során számos kedvezménnyel is találkozhatunk.

Mennyibe fog kerülni itthon az Xbox Live Gold (arany) tagság?

Lapunk megjelenésének időpontjában az ajánlott fogyasztói ár 16 990 Ft, ami 12+2 hónap Xbox Live Gold tagságot jelent. Érdemes lesz azonban figyelni az akciókat novemberben és karácsonykor, ugyanis egyes viszonteladóknál ez az ár akár 30%-kal, egészen 10 990 Ft-ig csökkenhet.

Én már korábban is vásároltam Xbox Live Gold előfizetést és Microsoft Pontokat külföldről és mindenféle más alternatív forrásból. Ezek a jövőben felhasználhatók lesznek, ha csatlakozom a magyar Xbox Live-hoz?

Igen, felhasználhatók lesznek. Nem csak a magyarországi hivatalos viszonteladóknál vásárolt Microsoft Pontokkal és Gold tagsággal lehet majd „feltölteni” az accountot. Fontos azonban tudni, hogy a tagság és a pontok „régiózárasak”, ha tehát korábban egy olyan accountod volt, amelylyel az Egyesült Államokba regisztráltad be magad, akkor a korábban vásárolt „amerikai pontok és tagság” nem lesz jó a magyar Xbox Live-hoz, hiszen mi Európában vagyunk – olyan pontokat és tagságot kell tehát vásárolni, ami passzol a mi régiónkhoz.

Magyar nyelven „kommunikál” majd velünk a magyar Xbox Live?

Az Xbox Live jelenleg 11 nyelven érhető el, de ezek között még nem található meg a magyar, azonban ez nem azt jelenti, hogy a jövőben ez nem fog változni. A magyar Xbox Live elindulásakor a felhasználók angol felülettel találkozhatnak majd.

Ha nem tetszik az átállás, van lehetőségem visszaállítani az eredeti accountomat?

Nem, ha átléptél a honosított Xbox Live rendszerbe, akkor onnan – jelenleg – nincs lehetőség visszaregisztrálni a korábban használt régióba.

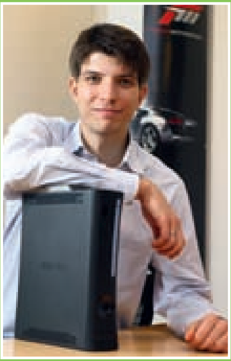
INTERJÚ VIGH ATTILÁVAL, A MICROSOFT MAGYARORSZÁG MUNKATÁRSÁVAL

ÉS MI TARTOTT ENNYI IDEIG?

November 10-én tehát bárki, aki rendelkezik Xbox 360-as konzollal (és internetkapcsolattal), csatlakozhat a magyar Xbox Live-hoz, és mi a szolgáltatás indulásával és a jövőbeni tervekkel kapcsolatban kérdeztük Vigh Attilát, a Microsoft Magyarország marketingmenedzserét.

MIÓTA TERVEZITEK AZ XBOX LIVE MAGYAR BEVEZETÉSÉT?

Ez egyszerű kérdés, konkrétan 2006. november 3., az Xbox 360 hivatalos magyarországi forgalmazása óta tervezzük, hogy valamilyen formában hazánkban is elérhető legyen a Live szolgáltatás.



MI TARTOTT ENNYI IDEIG?

Az Xbox Live rendkívül komplex rendszer, egy átlagember nem is gondolná – az elején mi magunk sem gondoltuk –, hogy milyen komoly feladat egy ilyen rendszer bevezetése. Egyrészt meg kellett találni az Xbox Live helyét a magyar jogrendszerben, rengeteg szakember dolgozott a feladat megoldásán, aztán ott van ugye a Marketplace, ahonnan mindenféle tartalmakat lehet letölteni, és meg kellett keresni minden egyes céget, hogy engedélyezi-e, hogy a Live-on elérhető tartalmai terjeszthetővé váljanak Magyarországon. Ehhez hasonló és rengeteg más apró dolgot kellett megoldani, jogászok, mérnökök, pénzügyi emberek egész sora dolgozott azon, hogy végül Magyarországon is elérhetővé váljon a szolgáltatás – és emiatt nem ment a dolog „egyik napról a másikra”.

MENNYIRE VOLT NEHÉZ MEGGYŐZNI A MICROSOFTOT, HOGY HAZÁNKBAN IS ELINDULJON AZ XBOX LIVE?

Nehéz volt meggyőzni őket, ami leginkább a fentebb sorolt dolgoknak köszönhető. Egy ilyen szolgáltatás bevezetése rengeteg ember munkáját igényli, komoly összegeket emészt fel, ilyen ügyekben még a Microsofthoz hasonló cégek is óvatosan járnak el, hiszen egy ilyen befektetés nem minden esetben éri meg a rá áldozott pénzt és energiát.

MILYEN ÉRVEK SEGÍTETTEK ABBAN, HOGY IDEHAZA IS BEVEZETÉSRE KERÜLJÖN AZ XBOX LIVE?

Egy komoly érv szólt a hazai bevezetés mellett, mégpedig az, hogy az Xbox Live szolgáltatás a Microsoft termékpalettájának egyre több tagjával fonódik össze (ilyen például a Windows Phone 7), így ésszerű, hogy minél több felhasználóhoz elérjen. A lehetőség hátterében, hogy hazánkban is elérhetővé váljon az Xbox Live, nem is a mi érveink számítottak igazán, hanem egy nagyobb stratégiai döntés, amely nemcsak hazánkat, de több más országot is érintett.

MIT VÁRTOK A MAGYAR LIVE-TÓL?

Az elsődleges célunk az, hogy minél több felhasználó megismerhesse a szolgáltatást. Sok játékos van hazánkban, aki ilyen-olyan módon már csatlakozott az Xbox Live-hoz, de még ennél is több olyan felhasználó akad, akik még semmilyen formában nem találkoztak az Xbox 360 online szolgáltatásaival. Minél több ember ismeri meg és csatlakozik a magyar Xbox Live-hoz, annál nagyobb figyelem irányul a magyar közösségre, és ezáltal még több szolgáltatás válik majd elérhetővé a magyar játékosok számára. Szeretnénk, ha egy év múlva ilyenkor ismét bejelentéseket tehetnénk, hogy milyen új tartalmak és szolgáltatások lesznek elérhetők a magyar felhasználók számára.

AZON TÚL, HOGY NOVEMBER 10-TŐL HIVATALOSAN IS ELÉRHETŐ LESZ HAZÁNKBAN AZ XBOX LIVE, VAN MÉG VALAMILYEN MEGLEPETÉS A TARSOLYOTOKBAN?

Természetesen számos akcióval készülünk a magyar Live bevezetésére és az ezt követő időszakra, és ebből most el is árulok párat.

Akik a forgalmazó partnereinknél (pl. 576 Kbyte) megveszik a november elején megjelenő Call of Duty: Black Ops játékot Xbox 360-ra, azoknak lehetőségük lesz 30%-os kedvezménnyel (tehát 10 990 Ft-ért) megvásárolni egy 12+2 hónapos hozzáférést biztosító Xbox Live Gold előfizetést. Ugyanez az akció érvényes lesz akkor is, ha valaki karácsony környékén Xbox 360 250 GB (Slim) konzolt vásárol, ilyen esetben szintén 30% kedvezménnyel, 10 990 Ft-ért lesz megvásárolható a 14 hónapos Gold tagságot biztosító előfizetés.

Ugyanakkor, ha az ünnepi időszakban valaki egyéves Gold előfizetést vásárol, akkor ajándékba kap mellé egy Live Arcade játékot, és olyan sikeres programok lesznek elérhetők ebben az akcióban, mint a Braid, a Trial HD, a Shadow Complex vagy a Castle Crashers.

Továbbá a magyar Xbox Live elindulását követően számos virtuális rendezvénnyel készülünk majd a Live szolgáltatáson keresztül, országos bajnokságokkal, komoly nyereményekkel. Szóval érdemes lesz csatlakozni az Xbox Live magyar közösségéhez.

KÖSZÖNJÜK AZ INTERJÚT, ÉS SOK SIKERT KÍVÁNUNK A MAGYAR XBOX LIVE-HOZ!

TOP 5 CLASSIC

vásárlási tanácsadó FILLÉRES KLASSZIKUSOK

LEGO INDIANA JONES 2: THE ADVENTURE CONTINUES Legózni még mindig jó!

ÉRTÉKELÉS **75%** ÁRA **2990 Ft** KIADÓ **Activision/LucasArts** FEJLESZTŐ **Traveller's Tales**

Pár éve még senki sem gondolta volna, hogy a LEGO játékok elárasztják a piacot, számos játékos szívét meghódítva, azonban az „esemény" bekövetkezett, és a Star Wars filmeket feldolgozó programok után még számos verziót kaptunk, Batmannel és Indiana Jonesszal a főszerepben. Ez utóbbi hős két kalandot is megért, és a második rész egy évvel a megjelenés után már a 3000 forint alatti kategóriában pihen, szóval ha eddig nem szántátok volna rá magatokat a megvételére, akkor most itt a soha vissza nem térő alkalom. A játékmenet már ismerős, feladatunk a kockák rombolása és építése, apró fejtörők megoldása, miközben bejárjuk a humoros jelenetekkel fűszerezett kvadrológia számos helyszínét. Bónusz, hogy már a kooperatív mód is könnyedebben játszható, hiszen az irányítható karakterek elszakadhatnak egymástól, sőt, még egy pályaszerkesztő is helyet kapott a csomagban, így a hosszú távú szórakozás garantált – nem csak kicsiknek.

Az erő veled van! STAR WARS: THE FORCE UNLEASHED

ÉRTÉKELÉS **75%** ÁRA **2990 Ft** KIADÓ **Activision/LucasArts** FEJLESZTŐ **LucasArts/Aspyr Media**

A Force Unleashed sokáig csak a konzoltulajdonosok kiváltsága volt, azonban tavaly ősszel a LucasArts végre rászánta magát, hogy a PC-sek is megkapják a maguk portját. A dolog egyetlen szépséghibája, hogy a feladatot az Aspyr Media nevű csapatra bízták, akik sajnos nem végeztek tökéletes munkát, a portolás minősége hagy némi kívánnivalót maga után. Ha azonban megnézzük, hogy most mindössze 2990 forintért szerezhetjük be a programot, akkor máris egészen más a leányzó fekvése, hiszen ennyi pénzért bőven megéri benevezni erre a játékra. Egyrészt mert a történet remek (érdekes és fordulatos), a játékmenet akciódús és élvezetes, az erő kezelése talán még soha nem volt ennyire remek, még ha olykor kicsit túlzásba is visszük a dolgot (értsd: földhöz csapunk egy csillagrombolót). Amúgy már azért is érdemes tenni egy próbát ezzel a játékkal, mert hamarosan itt a második rész, így ha ezzel jól szórakoztok, akkor talán megéri arra is kiemelt figyelmet fordítanotok.

SUPREME COMMANDER 2 A méret a lényeg!

ÉRTÉKELÉS **76%** ÁRA **2690 Ft** KIADÓ **Square Enix** FEJLESZTŐ **Gas Powered Games**

Chris Taylor sokak számára ismerős lehet, habár az úriember neve már korántsem cseng olyan jól, mint a 90-es években és a 2000-es évek elején, ugyanis az elmúlt időszakban csupa olyan játék került ki a keze alól, amely nem váltotta be a hozzá fűzött reményeket. Bizonyos értelemben a Supreme Commander második része is ebbe a kategóriába sorolható, mi most mégis újra elővettük, mert az alig féléves program ára mostanra visszaesett 2690 forintra, és ez már egy olyan összeg, ami nem sok egy élvezetes, ámbár nem túl modern stratégiáért. Mert miről is beszélünk? Hatalmas robotok, sok tucat egység mozgatása a képernyőn, kutatás és természetesen az ellenfél totális felszámolása (rettentő bugyuta történettel és korántsem aktuális grafikai megvalósítással megfejelve). A Supreme Commander 2 nem akart újítani, éppen ezért nem is zavart sok vizet idén, de ha te szereted a kissé oldschool stratégiákat, akkor még jól is szórakozhatsz vele.

A körökre osztottak királya! KING'S BOUNTY: CROSSWORLDS

ÉRTÉKELÉS **n/a** ÁRA **4490 Ft** KIADÓ **1C Company** FEJLESZTŐ **Katauri Interactive**

Rendszeres olvasóink számára ismerősen csenghet a King's Bounty név, lévén az újraélesztett (nem mellesleg díjnyertes) játékcím tavaly az egyik teljes játékunk volt, és azóta még egy kiegészítő is érkezett hozzá az Armored Princess személyében. A King's Bounty Crossworlds egy teljesen új kiadás, azonban nem egy újabb rész, hanem lényegében az önmagában is futtatható Armored Princess Game of the Year kiadása, amely az alapjáték és a kiegészítő mellett még három „DLC"-t is tartalmaz, név szerint a Orcs on the March, Champion of the Arena és a Defender of the Crown csomagokat. Ha tehát szereted a körökre osztott stratégiákat, és nincs kedved várni a magyarok által fejlesztett Heroes VI megjelenéséig, akkor jelenleg nincs jobb választás a piacon, főleg ha azt vesszük figyelembe, hogy a játék a friss megjelenése ellenére is mindössze 4490 forintért szerezhető be a megfelelő helyeken. Kár lenne kihagyni.

BATMAN: ARKHAM ASYLUM Légy a világ legjobb detektívje!

ÉRTÉKELÉS **95%** ÁRA **4490 Ft** KIADÓ **Square Enix** FEJLESZTŐ **Rocksteady**

A játék, amiről csakis szuperlatívuszokban lehet beszélni: az év (2009) játéka, minden idők legjobb szuperhős-adaptációja, hosszú idő óta az egyik legjobb akcióprogram, amihez szerencsénk volt. S ami még ennél is jobb, hogy jelen pillanatban az Arkham Asylum már 5000 Ft alatt megvásárolható, annyit pedig bárkinek bőven meg kell, hogy érjen. Lélegzetelállító látvány, hihetetlen hangulat, egyszerű, mégis dinamikus harcrendszer, predator mód, ahol a sötétben megbújva kell akciózni, remek történet és Batman, akit még egyetlen számítógépes játék sem jelenített meg ilyen tökéletesen. De persze nemcsak a képregényrajongók élvezhetik az Arkham Asylumot, hanem mindenki, aki szereti a jól felépített, kihívásokkal és érdekes elemekkel tarkított játékokat. Beszerzése mindenkinek melegen ajánlott, már csak azért is, mert még legalább egy év van hátra a folytatás megjelenéséig, addig pedig ki kell húzni valamivel...

ÉS MÉG NÉHÁNY, AMIVEL NEM BUKHATSZ SOKAT

Devil May Cry 4 (1990 Ft), **Kane and Lynch 2: Dog Days** (4990 Ft), **King Arthur** (1790 Ft), **Split/Secon: Velocity** (4490 Ft), **Just Cause 2** (4490 Ft), **NFS: Shift** (3590 Ft)

A gót atyafiak

[ÍRTA **STÖKI**] **A Gothic éppen hogy befér a nosztalgiarovatba, elvégre még nincs tíz éve, hogy megjelent. De érdemes felidézni azt az időszakot, amikor kijött, mert ritkán történik meg, hogy egy német játék ennyire nagyot durran.**

A játékot készítő Piranha Bytes majdnem négy évig fejlesztette a Gothicot, ami szokatlanul hosszú idő volt még az ezredfordulón egy játékra. 1997-ben kezdték el a munkát, és csak 2001-ben jött ki a német nyelvű verzió (egy évvel később pedig az angol). A hosszú fejlesztési idő meg is látszott a végeredményen, a derék germánok ugyanis jó érzékkel egyszerre lovagolták meg az éppen zajló RPG-reneszánszot és az MMORPG-k hullámát.

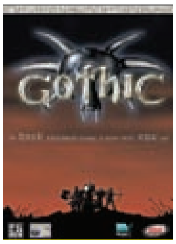
BUROKBAN ÉLNI

A Diablo sikerének lecsengése után, a kilencvenes évek végén újra nagy divatjuk lett a hagyományos szerepjátékoknak: akkoriban jelent meg a két Baldur's Gate, a Fallout, a Planescape Tornment, az Icewind Dale és még sorolhatnám. Ugyanebben az időszakban azonban megjelentek már az első MMORPG-k is, először az Ultima Online, aztán az Everquest és az Asheron's Call – ezek megmutatták, mennyire szabadon is lehet számítógépes RPG-vel játszani, ha nincs erősen kötött sztori. A Gothicban ez az MMO-s szelleműség találkozott a hagyományos szerepjátékokkal, ez volt az első olyan program, amely megközelítette az online RPG-k nyújtotta élményt – a multiplayer opció teljes mellőzésével. Ez azt jelentette, hogy a nem játékos karaktereket igen fejlett AI irányította, ami figyelemmel volt a játékos tetteire, és a játék világának egyes frakciói is eszerint kezelték a főhőst. A világ egyébként egy nem éppen hagyományos fantasy környezet volt: Myrtana birodalma, ahol egy király az orkok elleni háborúját vívja, és minden bűnözőt az ércbányáiba tessékel, hogy ott termeljék a háborúhoz szükséges fegyverek és páncélok alapanyagát. Hogy a rabok ne szökjenek ki a bányából, a király mágusaival burkot akart vonni a rabok köré, de ez a pecsétként funkcionáló kupola túl nagyra sikeredett, így a mágusokat és az őröket is magába börtönözte. A burokban aztán kialakult pár csoportosulás: az eredeti törvényeket többé-kevésbé betartó Régi Tábor, az önállósodott, anarchikus Új Tábor és a Testvériség nevű, misztikus erőkre épülő szekta.

A Gothic mindenképpen legenda a PC-s játékvilágban. Olyan szerepjáték, amihez fogható azóta sem nagyon készült

A SZEREPJÁTÉK SZABADSÁGA

Körülbelül 500 NPC képviselte a szembenálló feleket, és legtöbbjük elvállalható küldetéseket is tartogatott a játékosnak. Aki így eldönthette, hogy melyik oldalhoz csatlakozik, de azt is megtehette, hogy elkezdett az egyik tábornak dolgozni, aztán átpártolt egy másikhoz, vagy azt is, hogy nem csatlakozott senkihez, magányos farkas maradt. Mindezt a készítők igen sokrétű fejlődési rendszerrel fejelték meg, amiben a szokásos harci és mágikus képzettségek tápolása mellett hagyományos mesterségek is helyet kaptak (például a játékos maga kovácsolhatta a fegyverét, ha megtanulta a kovácsmesterséget). A főhős a játék végére nagyhatalmú varázsló lehetett, de akár bivalyerős harcos-vadász vagy árnyékban sunnyogó orvlövész is – minden a játékos döntésein múlott. A szabadságérzést tovább erősítette a 3D-játéktér, amekkorához foghatót offline RPG-ben egészen addig még nem láthattak a játékosok. A fejlesztők kicsit elnagyolt karaktermodellekkel dolgoztak, hogy cserébe szédítő magasságok és mélységek megalkotására is jusson elég poligon. Ez jó koncepciónak bizonyult: Myrtana hatalmas, szabadon bejárható bányavidéke beszippantotta az RPG-rajongókat. A nagy kalandra akár 50-60 játékórát is rá lehetett áldozni (bár már az elején is elég nehéz volt a játékos dolga). A Gothic igazi hardcore RPG volt, és mai napig hihetetlen, hogy ezt a gyöngyszemet alig húsz fejlesztő hozta össze.



ADATOK

KIADÓ
XICat Interactive

KIADÁS ÉVE
2001. 12. 07.

PLATFORM
PC

Már csak azért is érdemes gonosz zsarnoknak lenni, mert buknak ránk a lenge öltözetű macák

Szégyen a futás, de olykor sokkal hasznosabb, mint ahogy az ember gondolná

Quo vadis, használt játék?

[ÍRTA STÖKI] **Vásárlói szempontból tök jó dolog, hogy léteznek használt játékokat áruló boltok. Kiadói szemszögből már egyáltalán nem az, és a nagy cégek egyre vehemensebben harcolnak a használtjáték-biznisz ellen. Könnyű tehát a gonosz kiadókra osztani a rosszfiúk szerepét, pedig ebben a sztoriban nem ilyen fekete-fehér a helyzet.**

A használt játékok legnagyobb forgalmazója az amerikai Gamestop üzletlánc. A bolthálózat gyakorlatilag ebből gazdagodott meg: árulnak új játékokat a szokásos 50-60 dollárért, aztán amikor Átlag Pistike visszahozza a játékot, megint kirakják a polcra 20-30 dollárért, sőt, akár újra és újra. A Gamestop évi kétmilliárd dollár forgalmat hoz össze csak a használt játékokon, ami elég szép ahhoz képest, hogy a teljes amerikai játékpiac nagyjából tízmilliárd dolláros (ha a hardvereket nem számoljuk). Az E3-at rendező szervezet, az ESA idei felmérése szerint a legfanatikusabb játékosok többsége elég alacsony jövedelmű háztartásokban él, ennek ellenére sokat költ játékokra, átlagosan 34 játékot vesz három hónap alatt – ez csak sok-sok használt játékkal lehetséges. Egy a bibi ezzel: a játékkiadók egy kanyi vasat sem látnak a használtjáték-piacból.

INFO

A használtjáték-biznisz a felhasználó fejével egy teljesen ártatlan dolognak tűnhet, hiszen mindenki jól jár: az eladó is, meg a vevő is. Ha azonban egy kicsit a dolgok mögé nézünk, és utánajárunk, hogy miképp is megy ez „nagyban", akkor rájövünk, hogy ártatlanságról valójában szó sincs...

HASZNÁLTAN IS ÚJ

Miért baj ez? – kérdezhetitek, több analógiát hozva a használtautó-piactól a régi könyvekkel telezsúfolt antikváriumokig. Ezek a párhuzamok egy ponton sántítanak: egy régi autó érezhetően nem olyan, mint egy új, mint ahogy egy használt könyv sem: kopások, elhasználódott alkatrészek, elrongyolódott lapok jelzik a különbséget régi és új között. Ezzel szemben egy használt játék pontosan úgy működik, mint új változata, ugyanazokat az achievementeket lehet kiszedni belőlük, ugyanolyan a grafikájuk, satöbbi – funkcióját tekintve egy használt játék száz százalékban helyettesíti az újat. Ha pedig a használt játék nem működik, hét napon belül vissza lehet vinni a Gamestopba (ez a bolthálózat üzletpolitikája). És ha ehhez hozzávesszük, hogy az új játékok már megjelenés után egy-két héttel használtan is kaphatók, érthető az, hogy miért idegesíti a Gamestop annyira a kiadókat. És nem csak a kiadókat: a Duke Nukem játékokat fejlesztő 3D Realms vezetője, George Broussard szerint például a használtjáték-boltok rosszabbak, mint a warezolók. A nagy ellenérzésben valószínűleg az is szerepet játszik – és ezért már nem csak a kiadók utálhatják a bolthálózatot –, hogy a Gamestop irdatlan nagy árréssel dolgozik, sokkal nagyobbal, mint az új játékok kiadói. Kis blogomon, az IDDQD-n is feljött ez a téma, és az egyik kommentelő megosztotta saját tapasztalatát: egy Gamestopba egyszer be akart adni egy használt játékot, és 1,20 fontért vették volna be. Ugyanazt a játékot 17,99-ért árulták ugyanott. De hasonló kép rajzolódik ki abból a cikksorozatból, amit Ben álnéven közölt nemrég az Escapisten egy volt Gamestop-alkalmazott. Ben elmondja, hogy pár dollárért veszik be a játékokat, ha pedig a lemez meg van karcolódva, még kétdolláros felújítási díjat is felszámítanak. Mint Ben írja, az is előfordult, hogy Átlag Pistikétől két dollárnál kevesebbért vettek volna be egy játékot, a kétdolláros felújítási díjjal pedig még Átlag Pistikének kellett volna fizetnie. (A felújítási díjért amúgy tényleg megdolgozik a Gamestop: van pár központi műhelyük, ahol új életet lehelnek akár olyan lemezekbe is, amiken már nem működik a játék.)

Ben vallomásaiból további, nem túl szimpatikus dolgok derülnek ki, és nem festenek túl jó képet a Gamestopról. A boltokban a polcokra kerülő új játékokat is felbontják, hogy a lemezt külön tárolhassák, és így előzzék meg a lopásokat. Ugyanakkor bontatlan játékokat is eladnak abból a készletből, ami nem kerül a polcokra – és emiatt bevezették az előző trükk ellenkezőjét, az újrafóliázást, hogy minél újabbnak tűnjön egy használt cucc. Tehát a Gamestopban felbontott újdonságok és bontatlannak tűnő régiségek is kaphatók, nem is olyan olcsón. Az sem túl szimpatikus, hogy bár a Gamestop elvileg szaküzlet, Ben szerint egyáltalán nem elvárás a dolgozókkal szemben, hogy akár kicsit is értsenek a játékokhoz. Egyébként is nagy a fluktuáció, sűrűn váltogatják egymást az eladók, csak a boltvezetők terveznek hosszú távra (Ben boltvezetőjének játéktudása kimerült az éppen aktuális Maddenben). Ben arra is felhívta a figyelmet, hogy a külvárosi Gamestopokba már csak a belvárosi, nagyobb boltok által lefölözött készlet érkezik meg, vagyis a legjobb állapotú használt játékokat nem a peremkerületi üzletek rejtik.

AZ ONLINE JÁTÉK ÁRA

Talán a gazdasági válság is hatással volt erre, de a kiadók az utóbbi időben egyre határozottabban küzdenek a használtjáték-boltok ellen. A faramuci helyzetre nyilvánvaló megoldás lehetne, ha a kiadók is kapnának egy kis pénzt a használt játékok után, a Gamestop árréséből valószínűleg telne is erre. De ehhez már túl késő, a használtjáték-piaci játékszabályok annyira beváltak, és a Gamestop is akkora szereplő lett már, hogy ezt nem igazán lehet összehozni. Marad tehát két lehetőség. Az egyik a jogi út, ami persze nem feltétlenül a legszerencsésebb választás, de ide kívánkozik most egy seattle-i bíróság nemrég meghozott ítélete. Évekkel ezelőtt az Autodesk beperelt egy férfit, amiért az kiárusításokon használt AutoCAD mérnöki szoftvereket vásárolt fel olcsón, aztán az eBay-en továbbadta ezeket. A cég azzal érvelt, hogy a végfelhasználói licencszerződés (EULA) világosan leírja, hogy a júzer nem birtokolja a szoftvert, csak a licencét vásárolja meg, tehát nem is adhatja el a programot. Az eBay az AutoCAD nyomására letiltotta a férfi accountját, aki erre viszontperelt, mondván, ő nem írt alá semmilyen EULA-t. A bíróság két éve először

a férfinak adott igazat, de az AutoCAD fellebbezett, és most már az ő javára döntött a bíróság. Amerikában pedig precedensjog van, nem csodálkoznék, ha a per adna pár ötletet a játékkiadóknak.

A másik lehetőség kevésbé drasztikus, és úgy tűnik, errefelé mozgolódnak a kiadók. Az Electronic Arts az egyik úttörő, aki a Dragon Age: Originsszel és a Mass Effect 2-vel kezdte el azt a gyakorlatot, hogy az új játékok eredeti tulajdonosai ingyen juthatnak hozzá pár DLC-hez, de akik használtan vették meg ezeket a játékokat, csak pénzért – jellemzően tíz dollárért – vehetik meg ugyanezeket a letölthető tartalmakat. A „tízdolláros projektnek" nevezett kezdeményezés szellemiségét az EA kiterjesztette a sportjátékaira is, és még jobban bekeményített: nemcsak a DLC-kért, de az online játékért is fizetniük kell majd azoknak, akik használtan veszik meg a játékokat. Egy online azonosítóval az első tulajdonos ingyen tud online tartalmakhoz hozzáférni és neten játszani, de aki másodkézből veszi a játékot, már csak tíz dollárért vehet hozzá ilyen azonosítót. A THQ máris követi az EA példáját.

Persze ezek a lépések nagyon népszerűtlenek a játékosok körében, és szidják az EA-t, mint a bokrot. Pedig ezek a húzások nem tesznek mást, mint érezhető különbséget tesznek régi és új termék között. A tízdolláros projektek tesznek arról, hogy ami az autópiacon a kopott gumijú használt autó, az legyen a játékpiacon a használt játék: egy működő termék, amire azért még költeni kell egy kis pénzt, hogy régi fényében tündököljön. Én a magam részéről teljesen megértem a kiadókat, de kíváncsi vagyok, mennyire fog beválni ez – illetve hogy milyen hatással lesz a használtjáték-piacra (aminek már a digitális tartalomterjesztés sem tett jót). Valószínűleg nem túl kedvező: egy elégedetlen vevő máris beperelte a GameStopot, mivel olyan játékokat árultak, amik a dobozukon online játékot ígérnek, viszont ehhez csak plusz pénzért lehetett hozzájutni.

JÁTÉKMENTŐÖV

MENTOOV@PCGURU.HU

LEGO INDIANA JONES

➲ Kérlek, segíts a LEGO Indiana Jones Ancient City extra pályánál. A dinócsontvázat kiraktam, végigmentem a versenypályán, kiraktam a LEGO betűket is a falon, a két titkos helyre is bementem, és szétvertem mindent, mégse elég. ➲ AKIMAKI

Az említett pályán 1 000 000 studot kell begyűjteni, ami nem könnyű, mindenesetre a Bazooka Trooper karit használd a legtöbbször, és körkörösen eregesd a rakétákat, miközben olyan extrák legyenek bekapcsolva, mint a Fast Build, Fast Fix és Invulnerability. A feladatok, illetve az összerakható, kiásható cuccok a http://tinyurl.com/2wgcdpl oldalon meg vannak jelölve a képeken, és ezt az útmutatást kellene követni. Illetve javasolnám még a http://tinyurl.com/3889cnq videót, ott is nyomon követheted, hogy milyen helyeket hagytál eddig ki.

DARK SECTOR

➲ Kérdésem lenne a PC GURU 2010/8 számhoz kapott teljes játékhoz. Elakadtam, ott tartok, hogy bejutottam az udvarra, ahol a szobor van, megöltem mindenkit, megnyitottam a gázt, és felolvasztottam a fekete masszát. Ott bent felmentem a lépcsőn, megöltem a lányt, de aztán elfogyott az út. Mit kéne csinálni? Ezenkívül még két kérdésem lenne: az egyik, hogy tudsz az említett játékhoz végigjátszást? Illetve nem tudom, lehet-e ilyet kérdezni, de a Battlefield Bad Company 2-höz hogyan kell a multit használni?
A választ előre is köszönöm. Sok sikert, és a guru legyen veletek is! ATTILA

Az emeleten, a túloldalon van egy Power Throw-val nyitható ajtó (kétszárnyú, kicsit világosabb, mint a többi, egy pecsét alakú zárral a közepén). A Power Throw pedig alapértelmezésben a C billentyű nyomva tartásával hozható elő, és akkor jön össze, ha a bumerángot olyankor indítod el, amikor a célkereszt formája megváltozik. Az ajtó mögött még lesz fekete szmötyi, de az emeleti ablakokon keresztül tudsz tüzet venni a gázlángból. A játékhoz magyar nyelvű végigjátszás nincs, de van egy videókkal teletűzdelt angol nyelvű a http://tinyurl.com/2vw9t7b oldalon.
A Battlefield BC2 multihoz kell a játék egy eredeti példánya, egy EA account, amit a játékban a Login/Create részben is létre tudsz hozni, aztán ha ez kész, jelentkezz be (Login), és a Multiplayer menüpont alatt a Play Now vagy a Server opciókkal csatlakozz egy játékhoz.

SHERLOCK HOLMES

➲ 1. kérdés: A Sherlock Holmes és az ezüst fülbevalóban sehogy se tudok elszabadulni a Bromsby-házból (a legelső helyszín). Sherlock nem akar kimenni a házból, mert még nem vizsgált meg mindent. A végigjátszás szerint (a ti oldalatokról szedtem le) a páncél körül található fekete lábnyomokat kéne lemérni, de nem lehet! Kérlek, segíts!
2. Megint Sherlock, de most a végigjátszás nélkül végigjátszhatatlan Awakenedről van szó. Arneson házánál járok éppen (New Orleans), és a mosómedvét kéne megtalálni. Tudom, hogy sonkával kell kicsalni, de hova kell rakni a sonkát? A fórumon senki se volt hajlandó válaszolni…

1. A dohányzószobában tudod csak lemérni a mérőszalaggal az asztal előtt látható nyomot, a fekete páncél mellett (hall) Sherlock csak egy egyszerű megállapítást tesz arról, hogy merre vezetnek a lábnyomok, tehát itt nem kell mérni, elég a szemrevételezés. Egyébként a páncélnál az ajtókereten látható foltok magasságának megállapításához is szükséged lesz a mérőszalagra.
2. Ha kimész a verandára, akkor fordulj azonnal jobbra, és látsz egy vastag törzsű fát, előtte bokrokat, a bokrok előtt a kavicságyban pedig apró lábnyomokat. Nos, ezek a mosómedve nyomai, és ide lehet letenni a sonkát.

DUNE 2000

➲ A Dune 2000 játékhoz kérnék egy kis segítséget. A Harkonnen ház 9. küldetésénél elakadtam. Akármilyen taktikát használtam, gondolok itt védekezésre és támadásra, mindig én húztam a rövidebbet a túlerő miatt. Az interneten sem találtam eddig megfelelő taktikát, de remélem, ti tudtok valamilyen megoldást a problémámra! ➲ CHYMY!

Van egy magyar nyelvű végigjátszás itt: http://tinyurl.com/34qpvck. Remélem, ez valamennyire segít, mert én biza már nem emlékszem, mit és hogyan kellett. Mindenesetre szívderítő olvasni, hogy játszanak még emberek régi klasszikusokkal.

CALL OF DUTY 2

➲ A segítségeteket szeretném kérni! A Call of Duty 2 nevű játékban az a gond, hogy ahányszor felmegyek valamelyik szeróra, ledob a Pb ezzel az üzenettel: Too many session restart (4) pb kicked. Nem tudom, mit tegyek. Javaslat?

A hibaüzenet arra utal, hogy ugyanazon a sessionön (meccsen) belül többször ki- és beléptél a szerverre (ugye a statok manipulálása miatt szoktak kilépegetni az emberek), és ezt a Punkbuster csalásnak minősíti, azért nem enged vissza a 4. ilyen alkalom után.

MEN OF WAR

➲ A Men of Warral szeretnék multizni, de nem enged fel a szerverekre! A játék eredeti!

Fel kell patchelni a legfrissebb verzióra, ami nem is olyan könnyű a magyar verzió esetében. Kövesd ezt a FAQ-t, itt minden le van írva: http://tinyurl.com/3a9ylfu

FIFA MANAGER 2010

➲ 1. A Crysisban a csapattársak miért olyan „aktívak”, hogy lent rohangál az ellen, és ezek csak állnak, meg nem mennek szinte sehova, csak az intróknál vannak ott?
2. A Fifa Manager 2010-hez lehet valahol magyarosítást letölteni?

1. Ööö, erről inkább a fejlesztőket kellene megkérdezni.
2. Igen, van már magyarosítás. A http://tinyurl.com/3axekes oldalon, a menü alján elérhető, és a letöltött fájlt a Program Files\EA SPORTS\FIFA MANAGER 10\fmdata\eng könyvtárba kell bemásolni.

DEAD RISING 2

➲ A problémám az lenne, hogy megcsináltam a második részt, azaz üldöztem a főgonoszt a vonaton, majd felugrottam a vonatra, legyűrtem őket, na és most, hogy ennek vége, Katey-nek Zombrexet kellene találni. Igen szűkös időn belül (kb. a negyede van meg a csíknak, és a pálya másik felén vagyok), és egyszerűen nem találok. Elvileg van egyvalaki, akit ha megmentek, meg tudja mondani, hol van, de amíg azt a szerencsétlent megmenteném, vagy az idő telik le, vagy meghalok, mert este van, és odakint legalább húszmilliárd zombi van. Esetleg a Safe house-hoz közel egy Zombrex-lelőhelyet tudnátok mondani? ➲ ANDKO

Az „állandó” Zombrex-lelőhelyek itt vannak: http://tinyurl.com/34xvs9e.

STRONGHOLD 2

➲ Lenne két elég furcsa, de egyszerűen megválaszolható kérdésem. A Stronghold 2-ben van egy

olyan, hogy az épületek fölött megjelenik ilyen kis akasztófás jel piros karikában, mintha nem lenne emberem, de ez csak akkor jelenik meg, ha már dolgoztak ott (főleg a pöcegödörnél):
1. Mi a halál agyoniskolázott ****a az?
2. Hogy tudom eltüntetni onnan azt?
Légyszi, fejtsd meg nekem, mert elég idegesítő. Előre is 1000 kösz. ➲ RORSHACK

1. Ez a jel (akasztófa hurokkal) úgy emlékszem, akkor jelenik meg az épület felett, ha az ott lakó bűnözésre adja a fejét.
2. A bűnözőket a Guard Postok őrei fogják el, elcipelik a Bíróságra (Courtyard), akik az ítélet-végrehajtókhoz továbbítják (Torturers Guild), és a kínzóeszközökön ér véget a kör. Tehát ezt a teljes infrastruktúrát fel kell húznod. Az már más kérdés, hogy a megelőzés sokkal nagyobb figyelmet igényel, az utcákról tüntesd el az ürüléket – gong pit – és a patkányokat – falconers post –, ügyelj rá, hogy ne éhezzenek az emberek, és az adók se legyenek túl magasak, szóval népszerű intézkedéseket hozz.

STALKER CALL OF PRIPYAT

➲ Megszereztem a Stalker COP-ot, és szeretnék gyorsan meggazdagodni. Szóval szeretnék kérni pár tippet meg helyet (magyarul van meg), ahol artifactot tudok szerezni.

A neten kering egy térképszett, amelyen az összes fontosabb cucc (küldetéstárgyak, artifactok, fegyverek stb.) be van jelölve. Eredetileg orosz nyelvű, de van angolra lefordított változat, innen tölthető: http://tinyurl.com/yz3bhv4. Mondjuk szerintem sokkal fontosabb, hogy minél előbb beszerezz egy jó detektort, például a SWAROG-ot. Utóbbihoz Bagolynál tudod felvenni a mellékküldetést, ráadásul egyszerű dolgod lesz, mert 3 db Veles detektort kell leszállítani a laborba (1 lesz Szakállnál, és 2 db Bagoly cuccai között).

DRAGONS AGE ORIGINS

➲ Köszi a múltkori segítséget, de most van egy újabb problémám, és szerintem biztos tudsz segíteni. A Dragon Age Originsben hogy tudnám előhívni a developer console-t, mert van egy fegyver mod, amit csak azon keresztül lehet aktiválni. Előre is köszönöm. ➲ MARCI

Az Asztalon a Dragon Age ikonján jobb egérgomb, majd Tulajdonságok, és a Cél mező végéhez írd hozzá, hogy - enabledeveloperconsole. Tehát így kell kinéznie a teljes sornak: „C:\Program Files\Dragon Age\bin_ship\daorigins.exe" -enabledeveloperconsole. Steames verziónál a játékhoz tartozó Set launch options funkciónál lehet az - enabledeveloperconsole paramétert hozzáadni. Aztán a Dokumentumok mappában keresd meg a \BioWare\Dragon Age\Settings\KeyBindings.ini fájlt, nyisd meg Jegyzettömbbel, és az „OpenConsole_0" értékhez rendeld a neked tetsző billentyűkombinációt (a játékban ez hozza majd elő a konzolt), például Ctrl+C esetén a Control + Keyboard::Button_C értéket írd az egyenlőségjel után.

RISEN

➲ Adódott egy csekélyke, mégsem elhanyagolható grafikai problémám a Risen játéknál. Elindítom a játékot, és a karakternek csak a feje, az alkarja és a lábszára látszik (ami amúgy vicces, de nem hosszú távon). A probléma itt még nem áll meg, mert pl. a növényzetet sem látom. Minden csupasz, és ez nagyon bosszantó. Már javítást is letöltöttem. Kérlek, valahogy segítsetek.
Segítségeteket előre is köszönöm! ➲ SANYIKA

Az ilyen jellegű hibák tipikusan a régi vagy esetleg egy, a játéknak nem tetsző verziószámú VGA driverrel vannak kapcsolatban, úgyhogy erre tippelnék most is.
A http://tinyurl.com/37up7tk oldalról töltsd le az oprendszerednek megfelelő legfrissebb VGA drivert. Ha ez sem hozna javulást, a játékban a grafikai effekteket egyesével kapcsold ki, illetve nézd meg, hogy a Catalyst Control Centerben nem kapcsoltál-e be valami extrát, ami bezavarhat.

HELLGATE LONDON

A Hellgate London nevű játékkal lenne problémám (tudom, ki az a hülye egyáltalán, aki erre pazarolja az idejét sok tucat jó játék között). Tehát ehhez van csomó patchem, és nem tudom, hogy milyen sorrendben kell azokat föltelepíteni. Szóval nem tudnátok segíteni, hogy milyen sorrendben telepítsem őket? Kérlek, segítsetek, mert nagyon fontos lenne. ➲ Marci

Ha csak egyjátékos módban tolnád, akkor alapjáték + 1.2 patch + revival (kisebb modok) kell, ugyanis single patch csak 1.2-ig van, minden más a multiplayerhez van címezve...
Egyébként 1.2 itt:
http://tinyurl.com/36uv7gs
Legfrissebb revival:
http://tinyurl.com/32ymsan

STEAM

A Steamem az elmúlt napokban a steam.exe (main exception): Cmultifieldblob(pserialized): partial field header at end of recordz hibát dobja ki. Csak a törlés és újrarakás segít?

Valószínűleg a Clientregistry.blob fájl hibás, és elég az úgynevezett manuális frissítés módszer. Állítsd le a Steamet, aztán a Program Files\Steam mappában minden fájlt és mappát törölj KIVÉVE a Steamapps könyvtárat (ebben tárolódnak a feltelepített játékok fájljai) és a Steam.exe fájlt. Aztán indítsd újra a Steamet, ekkor frissíti magát, és vélhetően működni fog.

LEGENDA – ISTEN KEZE

A Legenda – Isten keze játékkal lenne problémám. Feltelepíteni sikerült, el is indítanám a játékot, de egy hibaüzenet fogad. Ezt írja ki: „cannot init PhysX - please install AGEIA PhysX system software". Beléptem a D meghajtóba, onnan fel akartam telepíteni, ám a telepítésnél azt írta, hogy már van ilyen program telepítve, ezért el kellene távolítani, de én nem találom az uninstall opciót. Válaszodat előre is köszi.

A Vezérlőpultban a Programok eltávolításánál az Ageia PhysX-et távolítsd el. Ha így sem működne a friss telepítés, akkor a Start menü Futtatás parancssorába írd be, hogy „regedit", és enter. A regisztrációs adatbázisban a HKey Local machine - Software részhez navigálj, keresd meg az Ageia Technologie részt, és összes kulcsot (bejegyzést) töröld. Aztán telepítsd a játék lemezéről a megfelelő PhysX drivert.

BATTLEFORGE

➲ Olyan problémával fordulok hozzátok, hogy annak idején megvettem a 2009. 12 havi újságot, amihez adtatok egy Battleforge eredeti játékot, és hozzá az újság + egy lapot, amin a CD kulcs volt. Na, az utóbbit (a lap, amin a CD kulcs van) az édesanyám elpakolta egy nagytakarítás alkalmával, és azóta sem találom sehol. Ezért szeretném a segítségeteket kérni, ha lehet, akkor tudtok CD kulcsot küldeni valahogy? ➲ CSIRKECSONT/ATTILA

A helyzet a következő: a Battleforge free játék, tehát nem kell hozzá CD-key, feltelepíted, és a serial kérdésnél kattints a play4free feliratra, aztán ha a játékban eléred a 4. szintet, akkor a full verzió (marketplace) automatikusan megnyílik. Ami kódokat anno kiosztottunk, azok nem CD-key-k, hanem úgynevezett booster pakkok voltak, azaz a kód beírásával kaphattál 8 extra kártyát. Sajnos ezt a kódot már nem hiszem, hogy tudnánk pótolni...

RED ORCHESTRA

➲ A Steammel lenne gondom. Belépek, és a könyvtárban a játékok között ott van Red Orchestera: OstFront 41-45. Rákattintok az installra, mire kiírja, hogy 2050 MB tárhely kell, és hogy nekem 0 MB tárhelyem van. Ez már csak azért is fura, mert van még 100 gigányi tárhelyem, és a biztonság kedvéért még töröltem a Dark Sectort és Drakensangot is. Mégis azt írja ki, hogy 0 MB tárhelyem van.

A steames játékokat csak arra a partícióra telepítheted, ahová a Steam klienst feltetted, tehát ha alapértelmezésben feldobod a Steamet, az szépen felpakolja magát a rendszerpartícióra (C:), az embert meg ott eszi a fene, hogy a többi meghajtón hegyekben áll a hely, mégis nyavalyog az átkozott, mert minden játékot csak a saját könyvtárán belülre hajlandó felpakolni. Magyarán: távolítsd el a Steamet/magát a klienst, és arra a partícióra (meghajtóbetűjelre) telepítsd, ahol a legtöbb szabad helyed van.

INGYEN LETÖLTHETŐ

Windows Live Essentials 2011

Megjelent a Windows Live Essentials 2011 végleges verziója,ami többek között már magyar nyelven is elérhető.

A Windows 7 képességeit kiegészítő szoftvercsomag az alábbi alkalmazásokat tartalmazza: Messenger, Fotótár, Movie Maker, Mail, Szerkesztő, Családbiztonság szűrő és Windows Live Mesh. Ezek segítségével a felhasználók kapcsolatba léphetnek barátaikkal, megoszthatják velük dokumentumaikat és multimédiás anyagaikat, valamint szinkronizálhatják a különböző gépeken található tartalmaikat. Az új verzió számos frissítést tartalmaz, A Windows Live Messenger például megkapta a Facebook Chat funkciót. Ennek használatával a felhasználók egy helyen cseveghetnek összes barátjukkal. A Messenger kívánság szerint értesíti őket, ha valamelyik ismerősük bejelentkezik a Facebookra vagy a Messengerbe. A sebességen is javítottak a fejlesztők, így a bejelentkezéshez szükséges idő, a kontaktok frissítése és az animációk megjelenítése gyorsabb lett, mint az előző verziónál. A program immár a videocsevegésnél kihasználja a GPU-k képességeit, így jelentősen csökken a processzor terhelése. A fotók könnyebb rendszerezését és megtalálását segíti a Galéria keresése előnézet, ahol többszörös szűrőt is alkalmazhatnak a felhasználók. A Fotótár magába foglalja a Bing Mapset, a Microsoft térképszolgáltatását is, így a térképen megjelölhető, hogy az adott fotó hol készült. A programcsomag a http://explore.live.com címről tölthető le.

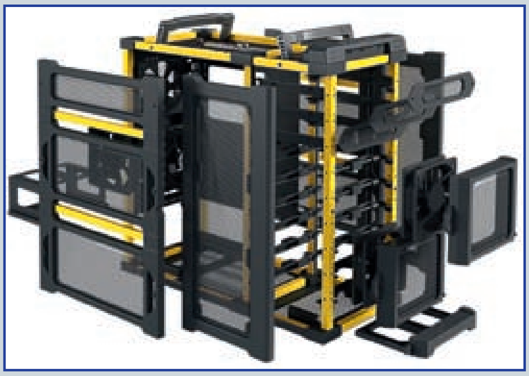
GÉPHÁZ ÉS LEGO EGYBEN

Antec LanBoy Air

Az Antec hivatalosan is bejelentette LanBoy Air nevű közepes tornyát, ami sajátos kialakítása révén az eddigieknél nagyobb szabadságot ad a PC építőknek.

Kék-fekete vagy sárga-fekete színekben érkezik a mini-ATX, micro-ATX és ATX lapokkal kompatibilis ház, amiben gyárilag öt, kék LED-el ellátott, szabályozható sebességű 120mm-es ventilátor (elől kettő, oldalt kettő, hátul egy) kap helyet és további tíz(!) számára van hely. Minden ventilátor befelé fújja a levegőt, ami a ház perforált oldallapjain keresztül tud távozni.

A tápegység külön keretet kapott, az alaplap pedig egy kivehető tálcára szerelhető fel. Ráadásul ezek megcserélhetők, így a tápegység a ház hátuljában alul vagy felül is



elhelyezhető. Összesen tizenegy meghajtóhelyet kapunk, kettő 2.5", hat 3.5" és három 5.25" méretűt. A 3.5"-ös és 5.25"-ös egységek iránya is megválasztható, nézhetnek jobbra, balra vagy előre. A 3.5" meghajtók az Antec AirMount megoldásával kerülnek beépítésre, lényegében gumiszalagokon függenek, ami egyszerre csökkenti a vibrációt és a zajt.

Az I/O panelen az audio és USB 2.0 csatlakozások mellett egy USB 3.0 port is helyet kapott. A LanBoy Air-ben legfeljebb nyolc bővítőkártya építhető be, VGA-ből pedig akár a 15" hosszú monstrumok is beleférnek.

JÉGSZÍVŰ PILLANGÓ

Zalman CNPS 9900 MAX

A Zalman egy tuningolóknak szánt processzorhűtővel jelentkezett, ami többek között speciális kialakítású hőcsöveket is bevet a minél hatékonyabb hűtés érdekében.

Brutálisan túlhúzott processzorokat is lehűthetünk a Zalman új üdvöskéjével, a gyári adatok szerint ugyanis akár 300W-nyi hőt is képes folyamatosan elvezetni. A Zalman-ra jellemző formavilágot követő hűtő legérdekesebb újdonsága nem látható, mivel ez a hőcsövek speciális belső kialakításában rejlik. A Composite Heatpipe elnevezéssel illetett megoldás a gyártó szerint ez mintegy 50%-al növeli meg a hőszállítási képességet.

Az alumíniumból készült, szirom-szerűen elhelyezkedő bordákat egy vörös vagy kék LED-el megvilágított, 135mm-es PWM vezérlésű ventilátor szellőzteti. Ennek fordulatszáma 900 és 1700rpm között változhat, ami 18 és 30dBA közötti zajterheléssel jár. Ha közbeiktatjuk az RC7P jelű korlátozót, akkor a maximális fordulatszám 1500rpm-re, a zaj pedig 27dBA-ra csökken. A CNPS 9900 MAX mellé a gyártó saját ZM-STG2 hővezető pasztáját mellékelik. A hűtő az összes Intel LGA 775/1156/1366 vagy AMD AM2/AM2+/AM3 foglalatba illeszkedő processzora felszerelhető. Itthoni áráról és megjelenéséről még nincs információ, tőlünk nyugatra azonban már kapható a hűtő, ott 80USD-t kérnek érte.

ANDROIDOS TABLET

Toshiba Folio 100

A Toshiba bemutatta első Android-os tabletjét, a Folio 100 számos multimédiás szolgáltatást nyújt, támogatja a Flash 10.1-es verzióját, valamint WLAN és Bluetooth funkcióval is rendelkezik

Nvidia Tegra 2 processzorra épül az Android 2.2 operációs rendszert futtató Folio 100, ami 14 mm vastag és 760 grammot nyom. Multitouchra is képes kijelzője 10.1" méretű, felbontása pedig 1024x600 képpont. Akkumulátora hét órás üzemidőt biztosít (65% webböngészés, 10% videolejátszás és 25% készenléti állapot esetén). Az azonnali bekapcsolás szolgáltatással a gép kevesebb, mint 30 másodperc alatt indítható el. A 16 GB-os belső memórián tárolhatunk zenét, videókat, fényképeket, e-maileket és más adatokat, SD-kártyával ez a tárhely tovább is bővíthető. A készülék szolgáltatásait Bluetooth 2.1 +EDR, WLAN (802.11 b/g/n), HDMI és USB 2.0 port, valamint 1.3 megapixeles webkamera teszi teljessé.

A készülék sok előre telepített programmal érkezik: ilyen például az Opera Mobile (webböngésző), az FBReader (e-könyv olvasó), a Document To Go (irodai alkalmazáscsomag), az Evernote (jegyzetek), az Adobe Flash 10.1 és a Fring. amely a beépített webkamerával együtt lehetővé teszi a videotelefonálást. A tablet itthon a negyedik negyedévben kerül forgalomba, de árát egyelőre nem hozták nyilvánosságra.

GÖRDÜLŐ HÁZ

Lian Li PC-V2120

A Lian Li egy méretes toronyházzal lepte meg az igényes PC-t építeni szándékozó felhasználókat, a rengeteg bővítési lehetőség mellett még kerekeket is kapunk alá, hogy kedvünkre tologathassuk.

Nagyrészt alumíniumból készül az új torony, ennek ellenére is tekintélyes, 14,4Kg-os tömeggel rendelkezik. Egy ilyen házba kerülő gép esetében nem nagyon kell majd attól tartani, hogy elfogynak a bővítési lehetőségek, lévén öt külső 5.25" és tíz belső 3.5" méretű meghajtó számára akad hely. A nagyobbakból három átalakítható 3.5" méretűre, ha szükség lenne rá. Az egységek mindegyike – ahogy az manapság elvárható – szerszám nélkül szerelhető. PCI kártyából nem kevesebb, mint tizenegy példányt lapátolhatunk a rendszerbe, videokártyából akár 36 cm hosszúságút is.

Hűtés terén sem szerénykedtek a tervezők, az előlapra a három 14cm-s mellé még egy 12cm ventilátor is került, a hátlapon pedig szintén egy 12cm-s példányt helyeztek el. Ha mindez nem lenne elég, a tetőn további három 12cm-s légkavarónak van hely. Az I/O panelen az eSata és HD Audio csatlakozók mellett négy USB 3.0 szerénykedik. A V2120 háromféle verzióban kerül forgalomba, lesz egy ezüst, egy csak kívül fekete és egy teljesen fekete verzió. Hazai árakról és megjelenésről még nincs információ, az Egyesült Államokban az első két verzió 460, míg a teljesen fekete 540 dollárba fog kerülni.

KLÓNOZOTT VARACSKOS DISZNÓ

Thrustmaster Hotas Warthog

A minőségi játék-kiegészítők terén már régóta jeleskedő Thrustmaster egy komoly joystick szettel jelentkezett, amit egy valódi harci gép kezelőszervei alapján mintáztak.

Bár ma már a repülőgép szimulátorok messze nem örvendenek akkora népszerűségnek, mint mondjuk tíz évvel ezelőtt, de a megmaradt rajongók annál lelkesebbek. Számukra készült a Hotas Warthog, amit az A-10C Thunderbolt II (becenevén Warthog, azaz varacskos disznó) harci gép kezelőszervei alapján készítettek el. A frissíthető firmware-el bíró irányítót többek között olyan finomságok jellemzik, mint a hall jeladós érzékelők (65536 jelszint megkülönböztetése a joy és 16384 a gázkar esetében) és az 55 programozható gomb.

A nagyrészt fémből készült kivitelű eszköz tervezői arra is odafigyeltek, hogy a gombok, kapcsolók nyomáspontja ugyanolyan legyen, mint amilyen a mintául szolgáló gép esetében. A Hotas Warthog hazai ára és elérhetősége még nem ismert, azonban sajnos bizonyosan nem lesz olcsó itthon sem, mivel az USA-ban is alaposan megkérik az árát. Arrafelé mintegy 500USD-vel kell könnyítenünk a pénztárcánkon, ha egy ilyen élethű joystickkel és gázkarral akarunk a PC előtt ülve röpködni.

HDTV ÉS MONITOR EGYBEN

Samsung Syncmaster FX2490HD

A Samsung új megjelenítője egyszerre kívánja betölteni egy Full HD felbontású LED-es HDTV és egy számítógép monitor funkcióját.

Teljes pompájukban élvezhetjük a digitális TV adásokat is a Samsung új eszközével, mivel DVB-T tuner is helyet kapott benne. A monitor 24" méretű TN panellel rendelkezik, aminek 5ms a válaszideje. Fényereje legfeljebb 250cd/m2 lehet, a látószög – a TN paneleknél megszokott módon – 170/160 fok. A natív kontrasztot nem adja meg a gyártó.

A kép a képben rendszerrel (PIP=Picture in Picture) úgy szörfözhetünk a neten vagy dolgozhatunk dokumentumainkon a megnyitott kisablakban, hogy közben a háttérben egy TV műsor megy, de a monitorképre is rányithatjuk a tévécsatornákat.

TV tuneres készülékről lévén szó, a monitorokon szokásos D-Sub és HDMI (2db) mellett komponens és Scart csatlakozókat is találunk az hátlapon, a DVI-t viszont lespórolták róla. A készülék tervezésekor figyelembe vették annak környezetre gyakorolt hatását is: az FX2490HD átlag 35W-os fogyasztással rendelkezik. A megjelenítő már itthon is kapható lesz, mire a PC Guru jelen száma a kezetekbe kerül, várhatóan 95-98 ezer Ft körüli összeget kérnek majd érte.

MÉDIALEJÁTSZÓ USB 3.0-VAL

Asus O!Play HD2

Új taggal bővítette O!Play lejátszóinak sorát az Asus, a HD2 típusjelű eszköz az első olyan dedikált médialejátszó, amit elláttak USB 3.0 porttal.

Ennek köszönhetően sokkal gyorsabban másolhatjuk a filmeket illetve az egyéb állományokat. A lejátszóban egy 3.5 colos HDD számára van hely, így az eszköz kvázi külső merevlemezként is funkcionálhat. A HD2-t hálózati adattárolónak (NAS) is konfigurálhatjuk. Az iTunes, Samba és szabványos FTP szerver funkciók gyári konfigurációival érkezik a készülék. Az új O!Play emellett zenelejátszóként is funkcionál, melyhez a zeneállományok böngészését biztosító funkció is társul. Arra is lehetőségünk van, hogy egy iPhone mobilt a HD2 távirányítójaként használjunk. Ez a

szolgáltatás támogatja minden fontosabb lejátszási és konfigurációs funkció vezérlését.

A lejátszó támogatja az összes népszerű médiaformátumot, ideértve az MPEG2 (AVI/VOB), MPEG4 (AVO/Xvid), M2TS (Blu-ray), MKV (H.264), RMVB szabványokat valamint az ISO és IFO lemezképeket. A lejátszóval több mint 20,000 online rádióállomáshoz férhetünk hozzá, valamint a Picasa és Flickr mellett sok egyéb információ és szórakozási lehetőség is a rendelkezésünkre áll, mint például tőzsdei és időjárási adatok.

3D-RE FELKÉSZÍTVE

ASRock Vision 3D 137B

Egy új minigéppel jelentkezett az Asrock, ami kiválóan funkcionálhat majd HTPC-ként, annál is inkább, mert már a 3D-s megjelenítésre is felkészítették.

Nehezen tudnák letagadni a tervezők, hogy a Vision 3D megálmodásakor némi ihletet merítettek a Mac Mini designjából, a 20x7x20 cm méretű gép megjelenése igencsak hajaz az almások apróságára. A konfiguráció alapvetően notebookok számára fejlesztett alkatrészekre épül. Processzora Intel Core i3-370M, amit a HM55 Express chipkészlet szolgál ki.

A két SO-DIMM foglalatban gyárilag 2x2GB DDR3-as memóriamodult kapunk, ami később 2x4GB-ra cserélhető. A házban egy 2.5" méretű háttértár számára van hely, amibe alapesetben egy 500GB-os, 7200rpm-es merevlemez kerül. A grafikáért egy dedikált Geforce GT425M vezérlő felel, ami kompatibilis az NVIDIA 3D Vision megoldásával, így valódi 3D-s megjelenítésre is mód nyílik, ha 3D-s TV-re vagy monitorra kötjük a gépet. A HTPC jelleget az is erősíti, hogy a gép sima DVD író helyett BD kombót kapott. A kimenetek között a szokásos csatlakozók (HDMI, eSata, audio, stb.) mellett három USB 3.0 portot találunk. Árral és megjelenési dátummal kapcsolatos információkat lapzártáig nem közölt a gyártó.

TÁBLA VAGY NOTESZGÉP?

Gigabyte T1125

A Gigabyte egy olyan géppel jelentkezett a T1125 „személyében", ami egyaránt használható hagyományos noteszgépként, de táblagéppé is átalakítható néhány mozdulattal.

Előzetesen M1125 néven lehetett pletykákat hallani a Gigabyte új gépéről, ami végül T1125 típusjellel lett hivatalosan bejelentve. Legfőbb érdekessége (ami persze önmagában nem új újdonság) azonnal látszik a képről: kijelzője minden irányban elforgatható. Így normál noteszgépként is használható, de ha arra van szükség, akkor táblagépként is funkcionálhat.

Az elforgatható LCD 11.6" képátlójú, 1366x768 képpontos felbontással rendelkezik, s – táblagépről (is) lévén szó – érintésérzékeny, ráadásul a multitouch fajtából. Ezt egy Geforce 310M grafikus vezérlő hajtja meg, míg központi egységként egy Intel Core ULV (azaz ultra alacsony feszültségű) processzor szolgál. Memóriából 8 GB-ot kapunk, ami kissé túlzásnak tűnik egy ilyen gépbe, a merevlemez 320 vagy 500GB kapacitású lehet. A további szolgáltatások között egyebek mellett két USB 3.0 portot, b/g/n Wifi-t, Bluetooth 2.1-et és 1.3 megapixeles webkamerát találunk. A piacra kerülés pontos dátumát és a várható árat egyelőre nem közölte a gyártó.

HANYATTEGÉR ÚJRATÖLTVE

Logitech Wireless Trackball M570

Bár az utóbbi években a trackballok szinte teljesen eltűntek, a Logitechnél most mégis bemutattak egy új fejlesztést, a Wireless Trackball M570-et.

A trackball működési elvéből fakadóan több előnyt is kínál az egerekkel szemben. Az egyik ilyen, hogy használatához nem kell az alkart illetve a csuklót mozgatni, elég csak az ujjakat. A másik, hogy bármilyen felületen használható, hiszen maga az eszköz mozdulatlan marad, a benne található lézer érzékelővel letapogatott golyó pedig kivehető a tisztításhoz.

Az M570 a szokásos görgő és egérgombok mellett egy-egy előre-hátra gombot is kapott, ami – például böngészésnél - nagyon megkönnyíti a navigálást. A trackball a PC-vel a Logitech Unified vevőegységén keresztül kommunikál, legfeljebb 10m távolságból. A trackball-t egy AA méretű elem működteti, amit elég nagyjából másfél évente cserélni, ennek szükségességére egy LED időben figyelmeztet. Magyarországi ár még nem áll rendelkezésünk, az eszköz azonban a tervek szerint már kapható lesz mire e sorokat olvassátok, Európában 70 euro-s ajánlott kiskereskedelmi áron kerül forgalomba.

RAID ÉS USB 3.0

Lacie 2big USB 3.0

A Lacie mutatta be az első olyan külső meghajtót, ami USB 3.0 porton keresztül kapcsolható a számítógéphez és RAID képességekkel is rendelkezik.

A 2big USB 3.0 típusjelű eszközben két 7200-as fordulaton dolgozó merevlemez kap helyet, összesen 2TB vagy 4TB tárkapacitást biztosítva (ha nem használunk tükrözést). Az elérhető sebesség írás esetén 160MB/s, míg olvasásnál 190MB/s lehet. Ha nem a maximális sebességet biztosító RAID 0 módot használjuk, akkor a merevlemezek menet közben is cserélhetők. RAID 0 esetén ez természetesen nem lehetséges, ugyanis a nagyobb sebesség érdekében összefűzött adatok miatt bármelyik merevlemez kiesése teljes adatvesztést okozna. A hűtés teljesen passzív, ventilátor nélkül oldották meg, így csendes üzemre számíthatunk, mivel csak a merevlemezek keltenek némi zajt működés közben.

Az energiatakarékosság jegyében beprogramozható, hogy a meghajtó mely időszakokban tegye magát standby-ba, s arra is van lehetőség, hogy távolról kapcsoljuk vissza, amikor szükség van a rajta tárolt adatokra. A hazai árak még nem ismertek, a tengerentúlon azonban már kaphatók lesznek a meghajtók, mire a PC Guru jelen számát kézhez kapjátok, a 2TB-os verzióért 350, míg a 4TB-osért 580 USD-t kérnek.

MONITOR FPS MÓDDAL

Benq XL2410T

Egy kifejezetten játékosoknak fejlesztett, LED háttérvilágítású monitorral jelentkezett a Benq, ami egy speciális FPS-ekhez optimalizált üzemmóddal is rendelkezik.

A gyári sajtóanyag szerint két profi Counter Strike játékost, Emil "HeatoN" Christensent és Abdisamad "SpawN" Mohamedet hívták segítségül a monitor fejlesztéséhez (ebben azért érezni némi marketingszagot). Többek között ennek eredménye lett a monitor FPS-ekhez optimalizált módja, amit aktiválva az elektronika a lehető leggyorsabban jeleníti meg a bejövő képeket, hogy minél kisebb legyen a lag. A kijelző 23.6" méretű, LED megvilágítású, Full HD felbontású, 120Hz-es TN panellel rendelkezik. A betekintési szög 170/160 fok, a natív kontraszt 1000:1, a válaszidő 2ms, a legnagyobb fényerő pedig 300cd/m2. Az XL2410T minden irányba állítható talppal rendelkezik, ami azt is lehetővé teszi, hogy a kijelzőt 90 fokkal elforgatva, függőleges állásban használjuk. Bemenetek között egyaránt megtaláljuk a D-Sub, DVI és HDMI portokat. A Picture by Picture (nem Picture in Picture) funkcióval arra is lehetőség van, hogy ezek közül kettő képét egyszerre, osztott képernyőn jelenítsük meg egymás mellett. Az új monitor már itthon is kapható lesz, mire a PC Guru jelen száma hozzátok kerül, tervezett ára 105-110 ezer Ft körül várható.

LAZA SÁMÁN

Thermalright Shaman

Egy olyan videokártya hűtővel jelentkezett a Thermalright, ami nagy teljesítményű – akár tuningolt – VGA-kat is képes csendes működés mellett kordában tartani.

Hatalmas hűtőborda (csak ez önmagában fél kilót nyom felfogató szerkezet és ventilátor nélkül) és méretes ventilátor párosaként lehetne jellemezni az új hűtőt. A GPU-hoz egy tükörsimára polírozott, nikkelezett réz talp csatlakozik, amitől nem kevesebb, mint nyolc, 6mm átmérőjű hőcső szállítja a meleget a lamellák felé.

Gyárilag egy 14cm átmérőjű, TY-140 típusjelű ventilátort kapunk, de a bordára 12cm-s légkavaró is felszerelhető. A PWM vezérlésű „szélkerék" fordulatszáma 900 és 1300rpm között változhat, amihez 19-21dBA zaj (vagyis valóban csendes példányról van szó) és 56-73cfm légszállítás tartozik. A hűtő szinte az összes aktuális közép és felső kategóriás videokártyával kompatibilis mind Nvidia, mind AMD vonalról, sőt az AMD új 6000-es sorozatához is használható lesz a gyártó ígérete szerint.

A Shaman képességeit bizonyítandó, a cég honlapján közzétettek egy videot, aminek tanúsága szerint a hűtő képes volt tartósan 60 fokon tartani egy 900MHz-re tuningolt Geforce GTX 460-at. Lapzártáig nem hozták nyilvánosságra a hűtő piacra kerülésének pontos dátumát és várható árát.

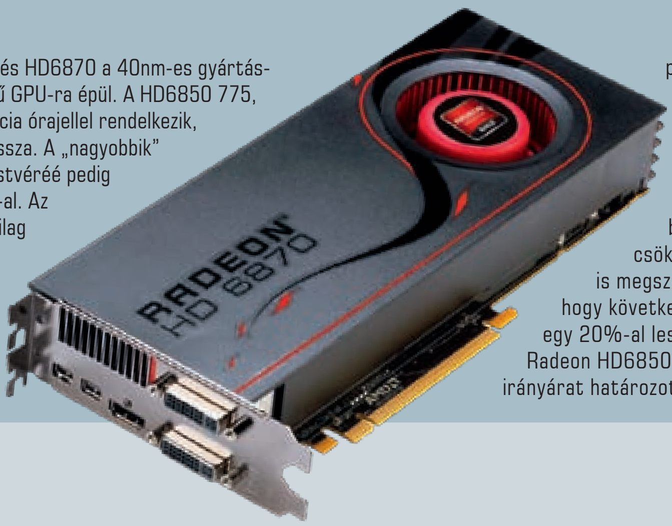
DIRECTX 11 ÚJRATÖLTVE

AMD Radeon HD6850/6870

Hosszú várakozás után az AMD hivatalosan is bejelentette új HD6000 sorozatú videokártya családjának két első tagját.

A most bemutatott Radeon HD6850 és HD6870 a 40nm-es gyártástechnológiával készülő Barts kódjelű GPU-ra épül. A HD6850 775, míg a HD6870 900MHz-es referencia órajellel rendelkezik, amit üresjáratban 100MHz-re vesznek vissza. A „nagyobbik" kártya maximális TDP-je 151W, kisebb testvéréé pedig 127W, üresjáratban azonban beérik 19W-al. Az AMD bejelentésével egy időben gyakorlatilag az összes komolyabb gyártó jelezte, hogy elkészültek a saját HD 6850/6870 adaptációjukkal.

Tesztrendszerünk már epekedve várja a szerkesztőségben az első példányokat, így a következő számban természetesen részletes beszámolót olvashattok majd arról, hogy az új kártyák mire képesek az elődeikkel illetve az Nvidia nagyágyúival szemben. Az Nvidia egyébként az AMD-s bejelentések hatására közölte, hogy csökkenti a GTX 460/470 árát, valamint azt is megszellőztették (a PR hadviselés jegyében), hogy következő csúcsragadozójuk, a GTX 580 mintegy 20%-al lesz gyorsabb a jelenlegi GTX 480-nál. A Radeon HD6850-re 180, míg a HD6870-re 250 dolláros irányárat határozott meg az AMD.



írta: Horváth Patrik

GURU ÁLOMPC

A gépfejlesztőknek jó hír, hogy az október szignifikáns forinterősödést hozott, ami az árak csökkenését is magával vonta. Mind a négy konfiguráció olcsóbb lett, hol kisebb, hol nagyobb mértékben, ráadásul többet is tudnak, mint a múlt havi példányok.

A merevlemezek tekintetében nyugdíjba küldtük a Samsung leggyorsabb, de igencsak zajos F3 szériáit, helyeükre a Western Digital valamivel lassabb, de néma Green Powerjei kerültek. A legolcsóbb konfig kapott egy LED-es monitort, illetve az alaplapját is cseréltük a korábbi 785G-s AMD chipsetről a frissebb 880G-re. Az alaplap cserét a második gép sem úszta meg, valamint el kell búcsúznunk a legendás CX400-sa Corsair tápegységtől is, hiszen helyét a CX430 veszi át azonos árcédulával, de valamivel erősebb belsővel.

A két drágább gép egyformán 2 terás vinyókat kapott, a csúcs konfiguráció emellett tartalmazza az Intel remek 40 gigás SSD meghajtóját is, ami nagyobb és gyorsabb a korábbi Kingstonnál. A Thermaltake Element S házikót szintén hanyagoljuk a továbbiakban, hiszen valamivel durvább árcédulával ugyan, de megérkezett a Corsair középkategóriás kuckója. Ha a hazai fizetőeszköz továbbra is tartja magát, akkor a karácsonyi nagy rohamok előtt jó árakra számíthatunk.

PC GURU BASIC

Alaplap	Gigabyte GA-MA880GM-D2H	17 ezer
Processzor	AMD Athlon II X2 250 BOX	15 ezer
Processzor hűtő	AMD gyári	-
Memória	2 GB Kingmax Mars DDR3-1333 CL7	9 ezer
Videokártya	Gigabyte Radeon HD5670 512 MB	20 ezer
Merevlemez	WD Green 1 TB 5400 rpm 64 MB SATA2	15 ezer
SSD meghajtó	-	-
Optikai meghajtó	Samsung SH-S223F 22x DVD-RW	5 ezer
Hangkártya	Realtek HD Audio (integrált)	-
Hangfalrendszer	Logitech X-140 sztereó	6 ezer
TV Tuner kártya	-	-
Webkamera+mikrofon	-	-
Számítógépház	CoolerMaster RC-341 mATX	10 ezer
Tápegység	FSP FSP400-60APN	8 ezer
Billentyűzet	Logitech Value	2 ezer
Egér	Logitech RX1500 Laser	4 ezer
Egérpad	alap textil	1 ezer
TFT monitor	19" LG E1940S-PN (1366x768, TN, LED)	32 ezer
Összesen (TFT nélkül)		112 ezer
Összesen (TFT-vel)		144 ezer

PC GURU VALUE

Alaplap	Gigabyte GA-MA880GA-UD3H	25 ezer
Processzor	AMD Athlon II X2 250 BOX	15 ezer
Processzor hűtő	AMD gyári	-
Memória	4 GB Kingmax Mars DDR3-1333 CL7	18 ezer
Videokártya	Sapphire Radeon HD5750 Vapor-X 1 GB	34 ezer
Merevlemez	WD Green 1,5 TB 5400 rpm 64 MB SATA2	18 ezer
SSD meghajtó	-	-
Optikai meghajtó	Samsung SH-S223F 22x DVD-RW	5 ezer
Hangkártya	Realtek HD Audio (integrált)	-
Hangfalrendszer	Logitech X-140 sztereó	6 ezer
TV Tuner kártya	-	-
Webkamera+mikrofon	Logitech QuickCam E1000	4 ezer
Számítógépház	CoolerMaster RC-341 mATX	10 ezer
Tápegység	Corsair CX430	12 ezer
Billentyűzet	Logitech Value	2 ezer
Egér	Logitech RX1500 Laser	4 ezer
Egérpad	alap textil	1 ezer
TFT monitor	22" LG W2240T (1920x1080, TN)	39 ezer
Összesen (TFT nélkül)		154 ezer
Összesen (TFT-vel)		193 ezer

PC GURU POWER

Alaplap	Asrock 890GM-Pro3	23 ezer
Processzor	AMD Phenom II X6 1055T	46 ezer
Processzor hűtő	Arctic-Cooling Freezer 7 Pro rev.2	5 ezer
Memória	4 GB Kingmax Mars DDR3-1333 CL7	18 ezer
Videokártya	Zotac Geforce GTX 460 768 MB	49 ezer
Merevlemez	WD Green 2 TB 5400 rpm 64 MB SATA2	25 ezer
SSD meghajtó	-	-
Optikai meghajtó	Samsung SH-S223F 22x DVD-RW	5 ezer
Hangkártya	Realtek HD Audio (integrált)	-
Hangfalrendszer	Logitech X-240 2.1	13 ezer
TV Tuner kártya	Leadtek DTV1800H	11 ezer
Webkamera+mikrofon	Logitech QuickCam E3500 Plus	9 ezer
Számítógépház	CoolerMaster RC-590	22 ezer
Tápegység	Cooler Master Silent Pro 500W	21 ezer
Billentyűzet	Logitech Wave	13 ezer
Egér	Logitech MX518	9 ezer
Egérpad	Steelpad QcK+	4 ezer
TFT monitor	24" Benq V2400 Eco LED (1920x1080, TN)	54 ezer
Összesen (TFT nélkül)		273 ezer
Összesen (TFT-vel)		327 ezer

PC GURU DREAMLAND

Alaplap	Gigabyte GA-P55-USB3	28 ezer
Processzor	Intel Core i5 760	46 ezer
Processzor hűtő	Arctic-Cooling Freezer 7 Pro rev.2	5 ezer
Memória	8 GB Kingston DDR3-1333 CL9 (4x2) Kit	36 ezer
Videokártya	XFX Radeon HD5870 1 GB	96 ezer
Merevlemez	WD Green 2 TB 5400 rpm 64 MB SATA2	25 ezer
SSD meghajtó	Intel X25-V 40 GB	28 ezer
Optikai meghajtó	LG CH10LS20 DVD-RW + BD-ROM	19 ezer
Hangkártya	Creative Sound Blaster X-Fi Titanium PCI-E	19 ezer
Hangfalrendszer	Harman / kardon Soundsticks II 2.1	44 ezer
TV Tuner kártya	Leadtek DTV1800H	11 ezer
Webkamera+mikrofon	Logitech QuickCam S 5500	11 ezer
Számítógépház	Corsair Graphite 600T	46 ezer
Tápegység	Cooler Master Silent Pro 500W	21 ezer
Billentyűzet	Logitech Wave	13 ezer
Egér	Logitech G9x	20 ezer
Egérpad	Steelpad QcK+	4 ezer
TFT monitor	24" Dell Ultrasharp U2410 (1920x1200, S-IPS)	129 ezer
Összesen (TFT nélkül)		473 ezer
Összesen (TFT-vel)		602 ezer

Teszt: ASUS Crosshair IV Extreme

Radeon és Geforce egyszerre a gépben?

[ÍRTA MARTINM] **Az abszolút felsőkategóriába tartoznak az ASUS ROG alaplapjai (Republic of Gamers), ám ezek közül is kiemelkednek az Extreme modellek.**

Ebből érkezett meg most a legújabb, AMD platformhoz készült modell, ami extravagáns szolgáltatásaival teljesen egyedülálló a piacon. Az AMD AM3-as platformhoz készült alaplapok csúcsragadozója minden kétséget kizáróan tesztünk alanya, a Crosshair IV Extreme. A lapnak egyáltalán nincs miért szégyenkeznie: az AMD AM3 platformon elérhető legfejlettebb chipkészlet mellé a fejlesztők minden elérhető extrát hozzápakoltak. A 890FX+SB850-es páros már önmagában rengeteg extrát kínál, ám az ASUS mindehhez még a Lucid HydraLogix chipjét is hozzátette, így a lap nem kevesebb, mint öt, teljes sávszélességű PCIe x16-os kártyahelyet kínál.

Míg az első+harmadik PCIe x16 foglalatok az északi hídhoz kapcsolódnak, addig a lejjebb található kártyahelyekből kettőt is a Hydra chip vezérel. Ez egyrészt nagyobb sávszélességet és egészen komoly kiépítéseket tesz lehetővé, másodsorban a különleges verzélőchip lehetőséget ad arra, hogy szinte bármilyen videokártya-párost összeépítsünk. A CrossLinx 3 azt jelenti, hogy akár egyféle GPU-t többféle kiszereléssel (például GeForce GTX 460 1 GB-tal és 768 MB-tal), vagy akár Radeon-t GeForce-szal is párosíthatunk. Itt szó sincsen SLI vagy CrossFireX licencekről – a chip mindent a saját maga módján intéz, így a terheléselosztást és a vezérlést is ez végzi. Mivel különböző kártyákról és egyedi technológiáról beszélünk, nincsen szükség a CrossFireX/SLI összeköttetésekre sem, csupán Windows alatt egy megfelelő Lucid Hydra programot is telepítenünk kell.

Ahhoz, hogy a Hydra chip megfelelően eloszthassa a terhelést, néhány szabályt be kell tartanunk, de ezek érthetően le vannak írva az alaplap kézikönyvében, így a kiépítés nem okozhat gondot senkinek sem. A megfelelő összeszerelés után mindkét kártyához az elérhető legújabb drivert kell telepíteni, mintha külön-külön dolgoznának a rendszerben, majd ezt követően a Hydra szoftvere fogja össze a két VGA-t, hogy a DirectX és a játékok is egyként lássák a különös videoalrendszerünket.
A Hydra chip mellett a CrossHair IV Extreme a tuningosok minden álmát valóra váltja: ROG Connect Bluetooth, alaplapi kapcsolók és ledek, ProbeIt mérőpontok, Core Unlocker a Phenom II X2/X3-hoz, dupla BIOS, Turbo V Evo, teljes felszereltségű BIOS és még sorolhatnánk – semmi sem hiányzik az étlapról.

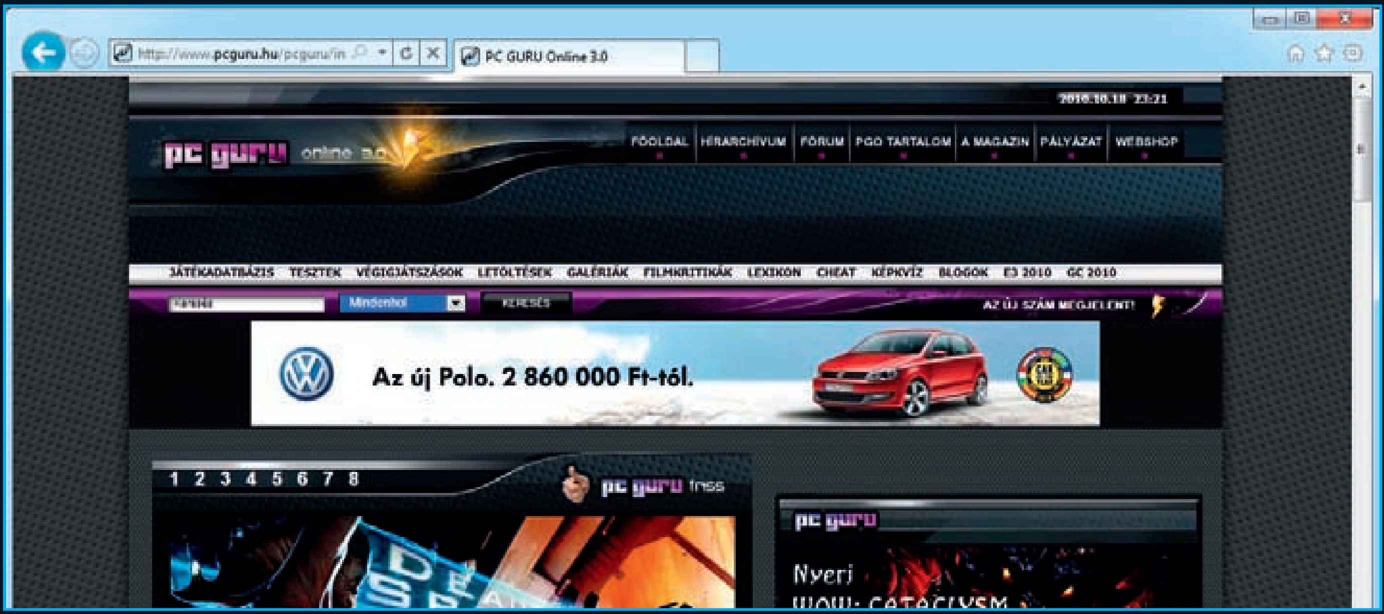
Az integrált vezérlők sora is impresszív, így a 6 darab natív SATA6G RAID mellett 2 normál SATA-t és 2 eSATA-t, USB 3.0-át, 8 csatornás hangkodeket, firewire-t és Intel chipes gigabites LAN-t is kapunk. A processzor körüli chipeket egy nagyméretű, aktív hűtésű borda tartja hidegen, amihez hőcsövön kapcsolódik egy kisebb borda (ez alatt találjuk a déli hidat és a Lucid Hydra chipet). Az aktív hűtésért sajnos egy apró, magas fordulatszámú ventilátor a felelős, ami zavaró még több VGA kártya és nagyobb CPU hűtő mellett is.

Tesztünk során a lap kiválóan teljesített egy Athlon II X4 630 processzorral. A Lucid Hydra chip aktiválása nem volt különösebben nehéz Windows 7 alatt, és a program azonnal párosította a Radeon HD5870-et a GeForce GTX 460-nal. Sajnos a furcsa párossal elért teljesítményplusz már nem ennyire látványos: Dirt2 alatt kb. 20%-ot gyorsult a gép, Battlefield: BC2 alatt pedig semmit, vagyis a szoftveres támogatás korántsem nevezhető tökéletesnek. El tudunk képzelni olyan esetet, hogy például régebbi kártyánkat nem lecseréljük, hanem az újonnan választott modellt megtámogatjuk a régi VGA-val némi extra teljesítmény reményében. VGA-párosítás előtt mindenképpen érdemes szétnézni a netes fórumokon, ahonnan kideríthető, mely párosításokkal érhető el a legnagyobb extra teljesítmény.

Persze nem biztos, hogy mindenkinek szüksége lesz erre a különleges szolgáltatásra, éppen ezért az ASUS elkészítette a lap eggyel kisebb változatát is. Szolgáltatásaiban a kisebb testvér, a Crosshair IV Formula éppen ezzel a Lucid Hydra chippel kevesebb (és semmi többel), cserébe sokkal barátságosabb az ára, a nagy testvér 88 500 Ft-jával szemben 50 ezer Ft. S van még egy roppant jó tulajdonsága: az alaplapi hűtés teljes egészében passzív.

MŰSZAKI ADATOK

Chipkészlet, CPU foglalat	AMD 890FX+SB850, AM3
Bővítő helyek	5x PCIe x16, 1x PCI, 4x DDR3-2000 (OC) DIMM
Csatlakozók	6x SATA6G RAID, 2x SATA, 2x eSATA, 13x USB 2.0, 2x USB 3.0, Firewire, gigabites LAN
Extrák	HydraLogiX, SLI és CrossFireX, iROG extrák, dupla BIOS, Turbo V EVO, ROG Connect BT, ProbeIt, Core Unlocker
PCMark Vantage	10268 pont
MainConcept 2.1 H.264 main	896 s
Crysis CPU 800, LQ	125,7 fps
3DMark Vantage CPU	9481 pont
3DMark06 CPU	3957 pont



Bemutató: IE9 béta

A valaha készült legjobb Internet Explorer

[ÍRTA **MARTINM**] **Hihetetlen, de be kell ismernünk, hogy igaz: a 9-es verzióval végre elkészül az eddigi legjobb Internet Explorer, amit már nem csupán a konkurensek letöltésére fogunk ajánlani, hiszen majdnem olyan, mint azok.**

Egészen a 8-as verzióig az IE-k lassúak, nehézkesen használhatóak és inkompatibilisek voltak, nem is beszélve a rengeteg biztonsági résről. De egyvalamiben nagyon jól teljesítettek, ez pedig a piaci részesedés. A Microsoftnak nem kellett a szabványok betartásával vesződnie, hiszen az elterjedtség miatt a web fejlesztők kénytelenek voltak nem szabványos, IE-re optimalizált oldalakat készíteni, ám ennek a kényelmes tespedésnek a Mozilla, Opera, Safari és Chrome végett vetett. Az alternatív böngészők ma már minden területen köröket vernek az IE8-ra: összehasonlíthatatlanul gyorsabbak, a biztonság kiemelt helyen szerepel, a kompatibilitásra kínosan ügyelnek a fejlesztők és új szolgáltatásokból, látványos kezelőfelületből sincsen hiány. Ezt a felhasználók is megérezték, ami az IE piaci részesedésének zuhanórepülésében mutatkozott meg. A Microsoft azonban bekeményített és elhatározta, hogy megmutatja, milyen is a tökéletes böngésző – ez az Internet Explorer 9, aminek béta változatát bárki szabadon kipróbálhatja. Csupán egyvalamire figyeljünk oda: össze ne keverjük véletlenül a Google Chrome böngészővel.

MINDENT ELŐLRŐL

A Microsoft teljesen elölről kezdett neki a fejlesztésnek az Internet Explorer 9-es változatánál, és elsőként lecserélte a teljes JavaScript motort, amire a sebesség és az elavult felépítés miatt szükség is volt. A másik égetően fontos lépés a szabványok támogatása: ezen a terén hatalmasat lépett előre az IE, így felzárkózva a konkurenciához, immáron közel tökéletes HTML, HTML5, JavaScript és CSS kezelést kapunk – ezt jól mutatja az Acid3 teszten elért 95/100 pontszám.

A kezelőfelület minden kapcsolatot megszakított elődeivel: ami az IE8-ban még „menő” újdonság és „nagy ötlet” volt (például a telezsúfolt fejléc és a böngészősávok), az az IE9-ben már kiirtandó ellenség. Az új kezelőfelület a manapság oly divatos, „a kevesebb több” szemlélet alapján készült. A cél az volt, hogy minél több hely maradjon a tényleges weboldalnak, de a kezelhetőség se csorbuljon, viszont amire nincsen a felhasználók 99,9%-nak szüksége, annak el kell tűnnie valamilyen al-almenübe. A végeredmény szinte mindenben a Google Chrome-ra hasonlít némi eltéréssel. Az IE9-ben például lehet színekkel csoportokba rendezni az összetartozó füleket, valamint a felső csík is vastagabb, így multitouch esetén könnyebb a navigálás. Hasznos újdonság, hogy az egyes weboldalakból web-alapú, önálló „programokat” is létrehozhatunk egyetlen egérmozdulattal: ilyenkor a weboldal linkje ikonként kikerül a tálcára, amihez az IE9 kitalálja a domináns színsémát, valamint a fejlesztő adhat hozzá Jump List-et, amivel szinte egyedi alkalmazást lehet faragni egy szimpla weboldalból.

A konkurensekhez hasonlóan az IE9-ben is a címsor lett a keresőmező, ahol ikonok segítségével arra is szűrhetünk, hogy milyen típusú találatok jelenjenek meg gépelés közben. Végre valahára letöltés kezelőt is beépített a Microsoft – ez már nagyon hiányzott az IE8-ból. A másik fontos újdonság egyedi: a böngésző méri a kiegészítések (add-on-ok) indulási idejét, és ami túlzottan lelassítja a programot, azt jelenti a felhasználónak.
A sebesség impresszív, noha a Chrome és a Firefox legújabb példányait nem minden területen éri utol. A böngésző GPU gyorsítást is kapott, így megfelelő videokártyával látványos gyorsulás érhető el grafikailag intenzív oldalak esetében. Ezen a területen az IE9 a legjobb, hiszen a hardveres gyorsítás a 3D mellett a képernyőn megjelenő betűk, képek, 2D-s objektumok kirajzolására is vonatkozik. Az új motor mellett az ActiveX nem változott, minden maradt a régiben, azonban az átalakítás során feláldozták a Windows XP kompatibilitást (a GPU gyorsítás is VDDM 1.1-en keresztül történik). Cserébe Vistán és Windows 7 alatt 64 bites változat is elérhető és némi Live integrációt is kapunk (szinkronizálhatjuk majd beállításainkat, könyvjelzőinket több gép között), noha teljes, SkyDrive és Messenger összefonódás egyelőre nem lesz.

MERJEM VAGY NE?

Az IE9-et már béta állapotában is bátran ajánljuk – teljesen stabil, a szolgáltatások jól működnek, a sebességgel, kompatibilitással nem volt gondunk. Az alapjaiban új motor, a sebészi pontossággal letisztított, kiválóan használható kezelőfelület, a GPU gyorsítás, a szabványok pontos betartása és a megnövelt biztonság mind az IE9 mellett szólnak. Ha a végleges verzióra tovább tökéletesítik a kompatibilitást és a sebességet, emelt fővel térhet vissza az IE az ajánlott böngészők táborába.

Persze lehet kötözködni is az IE9-cel: Mi például agresszívabb Live integrációt vártunk, véleményünk szerint ez jól megvalósítva nagyon ütős szolgáltatásokat hozna. A kezelőfelületen remélhetőleg még lesznek apróbb csiszolások (például minden fülnek saját, permanensen látható bezáró gomb), a puritán kezdőlapon is van mit fejleszteni és a könyvjelzők kezelése is lehetne felhasználóbarát. Nekünk nem okozott gondot, hogy a mindennapokban használt böngészőnkre, a Chrome-ra hasonlít az IE9, de lehet, hogy ezzel egyeseknél nem szerez jó pontot a Microsoft. Lehetne itt emlegetni az egyediséget, de ha egyszer a Chrome felülete bevált, felesleges forradalmasítani.

ELREJTVE A WIN7-BEN

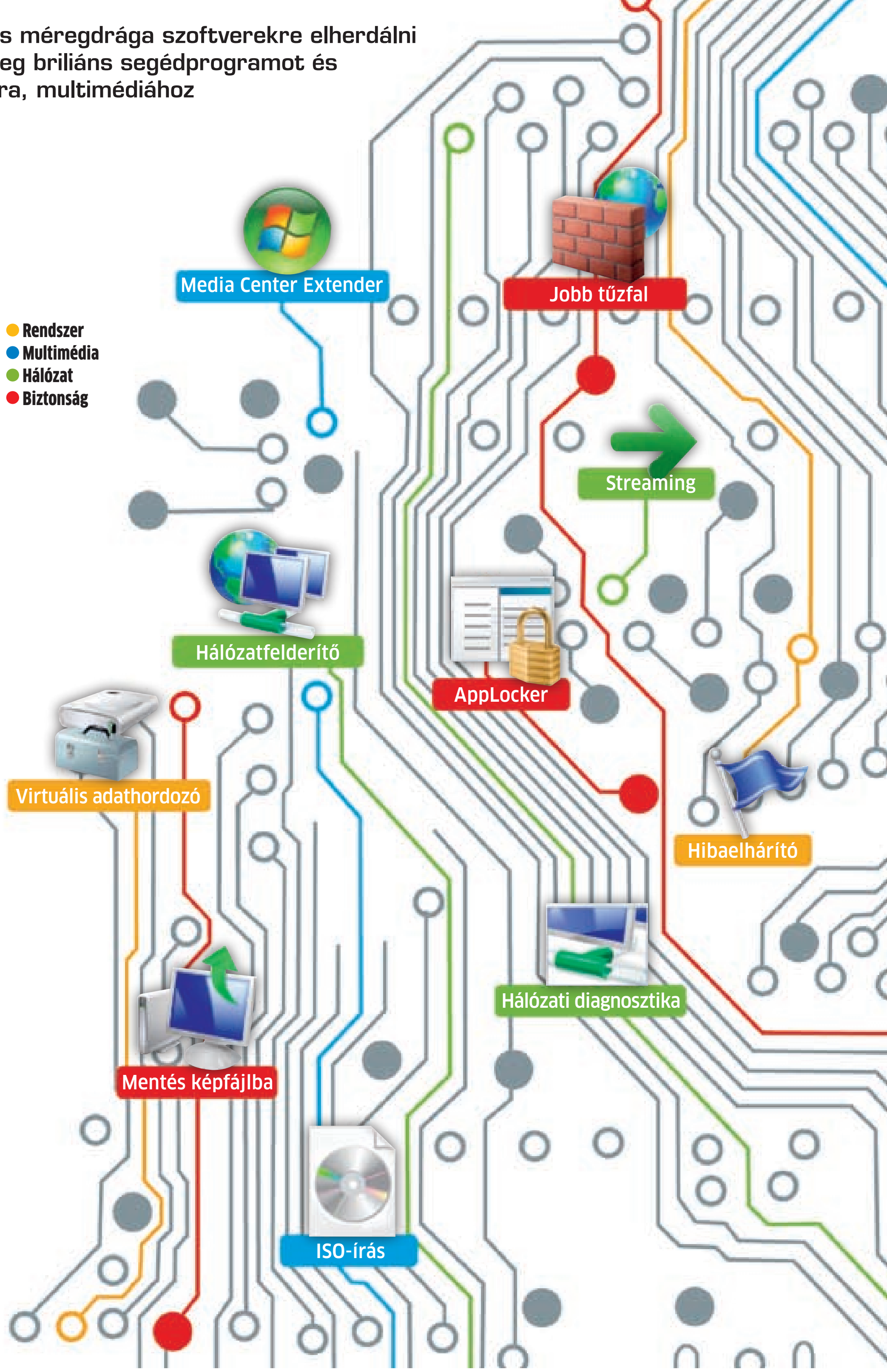
Sok esetben teljességgel felesleges méregdrága szoftverekre elherdálni a pénzünket. A Windows 7 rengeteg briliáns segédprogramot és szolgáltatást kínál rendszertuningra, multimédiához és a biztonság növeléséhez is.

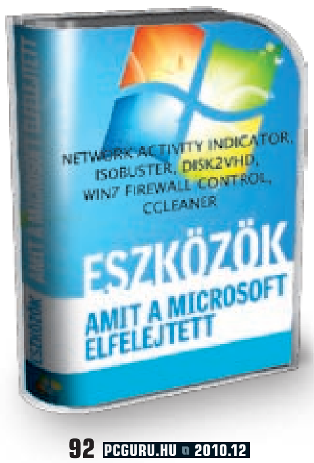
Meglepően sok PC-s felhasználó ágyúval lő galambra: egyszerű, hétköznapi dolgokhoz is professzionális programokat használ – feleslegesen. Az alábbiakban megmutatjuk, hogyan lehet néhány egyszerű trükkel és segédprogrammal teljessé tenni a Windows 7 szolgáltatásait és kiváltani az erőforrás-igényes szoftverek használatát.

RENDSZER: PROBLÉMAMEGOLDÁS ÉS TUNING

Particionálás, biztonsági mentés, telepítőlemez készítése, monitor beállítása – ezekhez a feladatokhoz a régebbi Windowsoknál rengeteg segédprogramra volt szükségünk (Paragon, nLite stb). A Windows 7 egyedül is elbánik ezekkel a feladatokkal.

Kijelző kalibrálása: Gyakran a monitoron vagy más kijelzőn megjelenő színek, esetleg kontraszt- vagy fényerő-beállítások nem optimálisak. Erre a problémára minden Windows 7-ben van megoldás, amit úgy hívnak: Kijelző színkalibrálása alkalmazás. Ezt az apró, de annál hasznosabb programot a Start menü keresőmezőjével hívhatjuk elő a legegyszerűbben: ide gépeljük be a dccw. exe parancsot, majd nyomjuk le az entert. Az angol nevén Display Color Calibration Wizard programban a színeket, a kontrasztot, a fényerőt állíthatjuk be monitorunkhoz és környezetünkhöz képest a lehető legjobb értékekre. A varázsló segít a ClearType szövegmegjelenítés finomhangolásában is.
Merevlemez-karbantartás: Általános felhasználáshoz a Windows 7 beépített

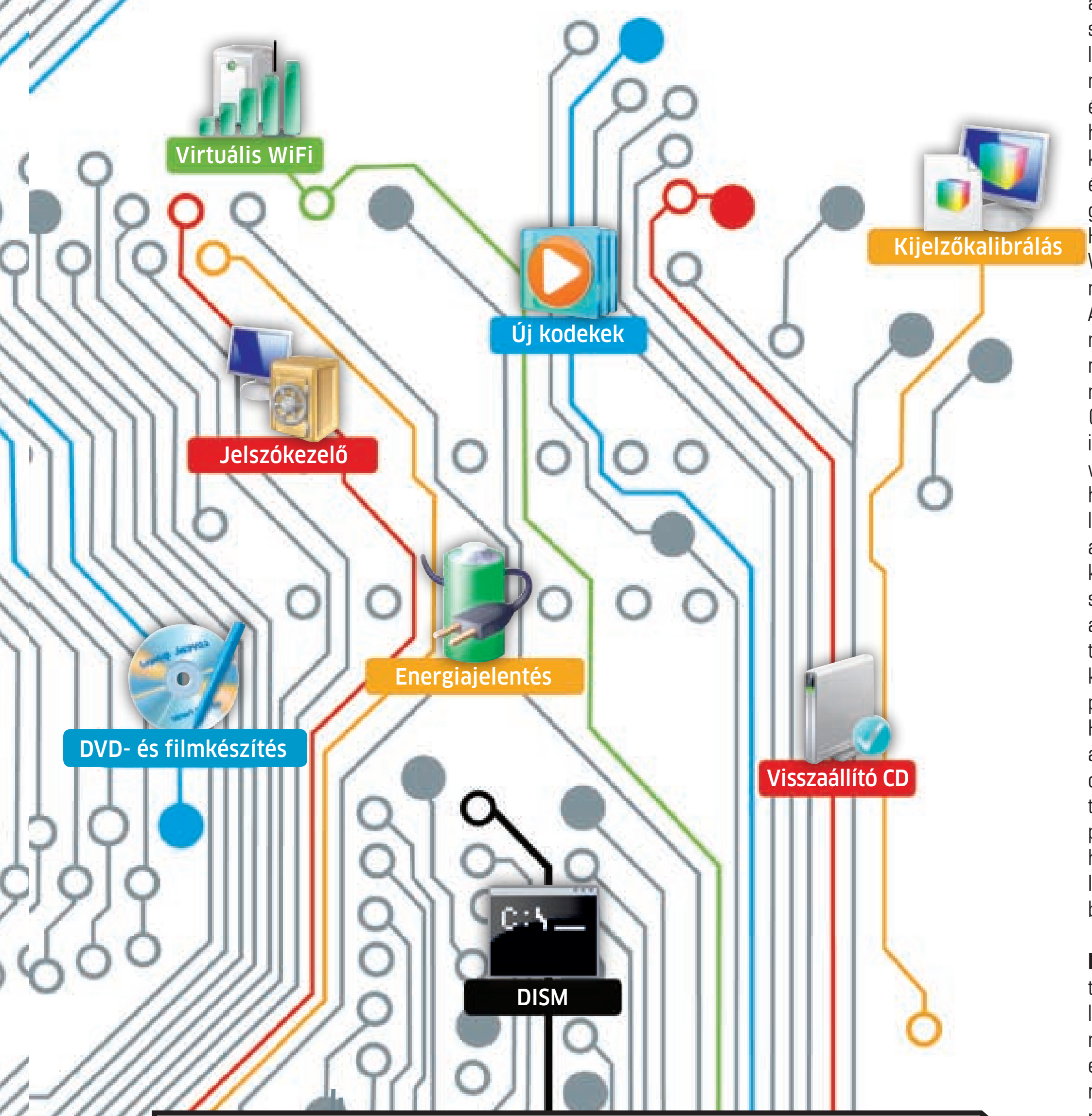




DVD

A PC GURU szoftvercsomagjával minden hasznos programot megkapsz a Windows 7-hez: vírusirtás, ISO fájlkezelés, kodekek és rendszertuning.

segédprogramjai tökéletesen megfelelnek. A DiskPart parancssori programmal például a partíciókat érintő minden feladatot gyorsan és biztonságosan elvégezhetünk. Ide tartozik a partíciók méretének, kialakításának, tulajdonságainak beállítása, a RAID és egyéb rendszerek kezelése, meghajtók rendszerhez való csatolása vagy leválasztása, vagy éppen a meglévő partíciók átméretezése. A DiskPart könnyű használatához érdemes meglátogatni a support.microsoft.com/kb/300415/hu weboldalt, ahol részletes leírást olvashatunk a programról.
A Windows 7képes a virtuális adathordozók kezelésére, létrehozására is. A Start menü keresőjébe gépeljük be a Partíciók szót, majd az erre megjelenő Partíciók létrehozása és formázása a merevlemezen linket indítsuk. A Lemezkezelő ablakában kattintsunk a Művelet/Virtuális merevlemez létrehozása pontra.



A varázsló végigvezet minden lépésen. Akkor vagyunk csak bajban, ha aktuálisan futó rendszerünkről szeretnénk virtuális merevlemez-képfájlt készíteni. Ehhez egy apró MS programra, a Disk2vhd-re lesz szükségünk. Emellé feltelepíthetjük még a CCleanert, hiszen ez gyorsabb és alaposabb, mint a Windows beépített Lemezkarbantartója.

Problémamegoldás: Két roppant hasznos eszköz áll rendelkezésünkre az alapcsomagban a szoftveres és hardveres problémák megoldásához. A tálcaikonok között már a kezdetektől látható zászló a Műveletközpontba repít minket, ahol (szinte) az összes, a Windowszal és gépünkkel kapcsolatos beállítást elvégezhetjük. Ha megnyitjuk a Műveletközpont ablakát, részletes információt olvashatunk ezekről, és akár visszamenőleg is megnézhetjük, milyen gondokat sikerült elhárítania a Windows 7-nek. Ha az aktuális problémára talál megoldást a Windows az online adatbázisban, máris elvezet minket a megoldást részletező weboldalra. Amennyiben a Műveletközpontban nem tudtuk megoldani a problémánkat, következhet a másik eszköz, a Problémarögzítő. Ezt a Start menü keresőjébe gépelt psr.exe paranccsal (Problem Steps Recorder) indítsuk. A Rögzítés indítása gombra kattintsunk, majd hajtsuk végre ugyanazt a műveletsort, ami előzőleg hibával végződött. Amint végeztünk a felvétellel, kattintsunk a Rögzítés leállítása gombra, amire a program elkészíti a minden részletre kiterjedő jelentést. A leállításkor egy párbeszédablakot kapunk, ahol mentsük el zip fájlba a jelentést. A zippelt mht kiterjesztésű fájl tartalmazza Windowsunk verzióját, valamint képkimentéseket és a felhasználó által kiadott parancsokat pontos kronológiai sorrendben. Ha valami gond lenne a felvétel közben, emeljük a Problémarögzítő jogosultsági szintjét (a jobb oldali pajzs ikonnal). A Problémarögzítő garantáltan nem rögzít semmiféle személyes adatot, például jelszavakat, de mi azért azt javasoljuk, hogy küldés előtt nyissuk meg IE8-cal (vagy IE9 bétával), és ellenőrizzük, nem maradt-e benne véletlenül valami személyes adat.

Energiamegtakarítás: A Windows 7 fogyasztáselemzője segít megtalálni az optimálisan legalacsonyabb energiafelvételt, és ezzel notebooknál a leghosszabb működési időt egyetlen feltöltéssel. Indítsuk rendszergazdai módban a parancssort (cmd.exe), és figyeljünk rá, hogy az elemzést notebook esetén akkumulátoros üzemmód mellett végezzük el:

powercfg –energy

Hagyjuk megnyitva az ablakot, és amíg készül a jelentés, lehetőleg ne végezzünk egyéb tevékenységet gépünkkel (arra ügyeljünk, hogy ne kapcsoljon alvó üzemmódba). Ezalatt a 60 másodperc alatt a Windows 7 begyűjt minden aktivitási információt, elemzi azokat, és a hardveres beállításokat is felülvizsgálja. Az elkészült jelentést az energy-report.html fájlban találjuk, amit alapértelmezetten a C:\Windows\System32 könyvtárba ment a rendszer. Figyelem! 64 bites Win7-nél érdemes inkább egy saját, előre elkészített könyvtár útvonalát megadni a jelentésfájlnak a következőképpen:

powercfg – energy –output C:\Energiajelentes

PROFIKNAK: ELREJTETT WINDOWS ESZKÖZÖK

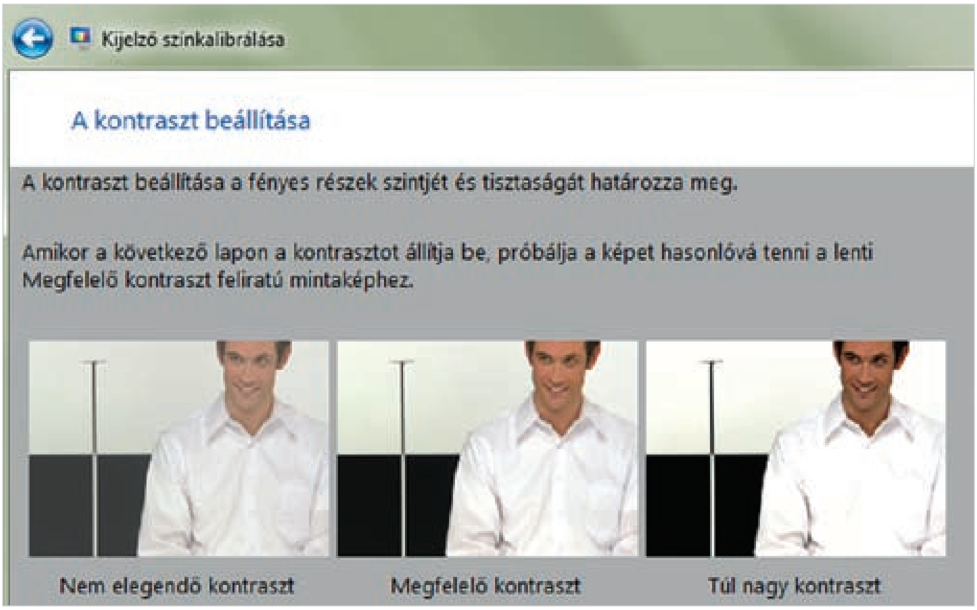
Vadonatúj és hihetetlenül hasznos: a DISM parancssorból indítható programmal a legapróbb részletekig saját igényeinkhez szabott Windows 7 telepítőt készíthetünk. Megváltoztatott alapbeállítások, új driverek beépítve, lekapcsolt felesleges szolgáltatások stb. Indítsuk el rendszergazdai módban a parancssort, és gépeljük be a

dism•/Get-Help

parancsot, ami kilistázza a lehetőségeket. Értelemszerűen előtte csatoljuk a rendszerhez a Windows telepítőfájljait. A Windows 7 Ultimate DVD-n lévő (d: meghajtó) install.wim fájlját például így csatolhatjuk (mount):

dism•/Mount-Wim•/wimfile:d:\install.wim•/index:4•/Mountdir:c:\win7.img

Ezután már használhatjuk a DISM parancsait. Ez a beépített eszköz garantáltan ingyenes, és nagyon hasznos trükkökre képes. A Microsoft komoly támogatást is nyújt hozzá, ami nagyon hasznos lehet: http://technet.microsoft.com/hu-hu/library/dd744256(en-us,WS.10).aspx



MONITOR KALIBRÁLÁSA

A kijelző színkalibrálása egy varázslón keresztül segít az optimális szín- és kontrasztbeállításokban

Az így elkészült fájlban rengeteg hasznos információt kapunk gépünk beállításáról, az egyes eszközök és programok viselkedéséről.

MULTIMÉDIA: VIDEÓK, KÉPEK ÉS ZENÉK

A teljesen átdolgozott Media Center kiegészítéssel, a letisztult Windows Media Playerrel, az ISO fájlok lemezre írásával és a beépített kodekekkel a Microsoft igencsak megnehezítette a Cyberlink, Nero stb. cégek dolgát, ugyanis a beépített segédprogramok nagyon jól sikerültek.

Zene és film mindenhol: A Media Center szinte mindenre képes, ráadásul mindehhez kényelmes és szép kezelőfelület is jár. Legyen az zene, film, rádió, tévé vagy netes forrás, a Media Centerben távirányítóval vezérelhetünk mindent. Sőt, ennél többre is képes: a lakásunkban található összes PC-re és egyéb lejátszó eszközre valós időben továbbítja a kívánt médiát. Bármilyen Media Center Extender (például Xbox 360) megfelel erre a feladatra, de más PC-n is használható streamingforrásnak Win7-es gépünk. Egy Extender segítségével tévénk előtt ülve, kényelmesen, távirányítóval böngészhetjük a PC-nken tárolt zenéket, filmeket, képeket.

Jobb kép- és hangminőség: A Windows Media Center és a Media Player is teljes mértékben fel van készítve a Full HD filmek lejátszására. Emellett a fontosabb audioszabványok is, mint például az AAC, részét képezik az alapcsomagnak, ahogy a tévés jelfolyamok feldolgozásához sem kell megbízhatatlan programokat és kétes eredetű kodekpakkokat telepítenünk.

Az újabb médialejátszók azért már képesek szolgáltatások terén újat mutatni a Windows 7 Media Centerének is, ám nagy előnyük, hogy a kezelőfelületbe integrálódnak, és innen indíthatók ugyanazzal a távirányítóval. A legújabb PowerDVD-vel például megkapjuk a teljes Blu-ray támogatást 3D-s megjelenítéssel, feltéve, hogy tévénk képes erre a technológiára, és a szemüvegünk is kéznél van.

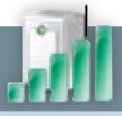
ISO képfájl kiírása: A hagyományos CD/DVD-írás mellett a Windows 7-ben végre megjelent az ISO képfájlok kezelése is. Ez egyelőre kimerül az ISO képfájl lemezre írásában, ami a Windows Lemezképíróval lehetséges. Az ISO fájlnál a helyi menüből válasszuk a Társítás/Windows lemezképíró parancsot. Sajnos a Windows 7 nem képes megnyitni az ISO fájlt, hogy lássuk annak tartalmát – ezt csak az írás befejeztével tehetjük meg. Persze az IsoBuster telepítésével ezt a problémát is könnyedén elháríthatjuk.

Készíts saját DVD-t: A Start menü keresőmezőjébe gépeljük a Windows DVD Maker parancsot, majd indítsuk a programot. A saját videofilm készítéséhez a Windows Live Movie Makert, képeink rendszerezéséhez, alapvető szerkesztéséhez és nézegetéséhez pedig a Windows Live Photo Galleryt indítsuk. Sajnos ezek az egyébként igazán jól sikerült és nagyon hasznos programok alapértelmezetten nem tartoznak a Windows 7-hez, de szerencsére igen könnyedén hozzájuthatunk egyszerre az egész programcsomaghoz. A Windows Live Essentials telepítéséhez látogassunk el az explore.live.com weboldalra, és az online telepítő segítségével installáljuk a számunkra fontos programokat.

BIZTONSÁG: ŐRIZ ÉS VÉD

A továbbfejlesztett Windows tűzfal és a Windows helyreállító lemez megvéd a támadásoktól és az adatvesztéstől is.

Képfájlalapú mentés: Régebben egy rendszerösszeomlás után újra kellett telepítenünk a Windowst, a programjainkat, és visszaimportálni személyes fájljainkat. A Windows 7-ben pár gombnyomás csupán a komplett rendszer lementése. Ehhez a Start menü/Minden program/Karbantartás/Biztonsági mentés és visszaállítás pontot válasszuk. Itt a Lemezkép létrehozása sorra kattintsunk, és jelöljünk ki egy másodlagos partíciót vagy külső (esetleg hálózati) meghajtót célnak. Lehetőségünk van DVD-re is menteni a rendszert, akár több lemezre is, de várhatóan rengeteg lemezre és időre lesz szükségünk. A visszaállításhoz gépünk indításánál az F8 lenyomása után válasszuk a menüből a Számítógép javítása opciót, majd itt a Rendszerkép-helyreállítás parancsot.

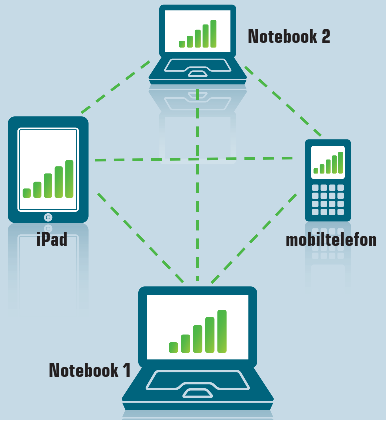


VIRTUÁLIS WIFI ROUTER BEÁLLÍTÁSA

A VirtualWiFi egészen új összekapcsolódási lehetőségeket hoz. Például virtuális WiFi útválasztóvá varázsolja Windows 7-es PC-nket.

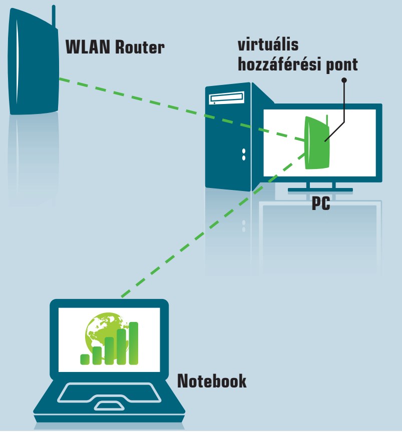
ESZKÖZÖK ÖSSZEKAPCSOLÁSA ROUTER NÉLKÜL

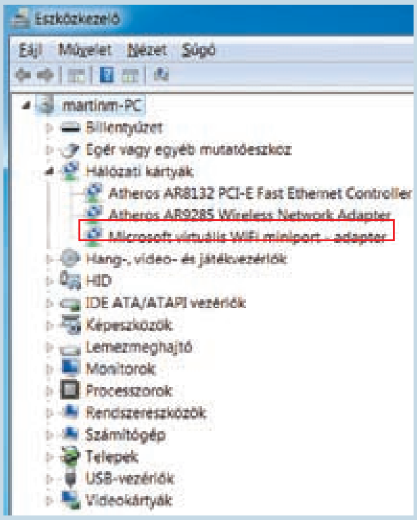
Ha csupán egy notebook LAN kapcsolatunk van, a mobil gép WiFi adapterét kihasználva virtuális hotspottá alakíthatjuk PC-nket, hogy más WiFi-s eszközök is a netre kapcsolódhassanak.



FIZETŐS HOTSPOT INGYENES HASZNÁLATA

A PC-vel jelentkezzünk be a fizetős hotspotra, majd osszuk tovább az internetelérést, így a többi gép már ingyen csatlakozik a netre.





ÚJ ESZKÖZ

Amint a Windowsban beállítottuk a virtuális routert, egy új hálózati eszköz tűnik fel az eszközkezelőben

Személyes mentő-CD: A Start menü/Minden program/Karbantartás/Rendszer-helyreállító lemez készítése programmal saját boot CD-t készíthetünk a Windows 7-hez. Ez olyankor lesz nagy segítségünkre, ha a Windows 7 már csökkentett módban sem képes elindulni, így például a lemezképes biztonsági mentést sem tudjuk visszamásolni. Olyankor is hasznos lesz ez a mentőlemez, ha például a merevlemez bootszektora, esetleg a Windows indítófájljai sérültek meg, vagy egy korábbi rendszer-visszaállítási pontba szeretnénk visszalépni.
Tűzfalbeállítások: A Windows 7 tűzfala már képes teljesen blokkolni bizonyos programokat a neteléréstől. Sajnos azonban ennek kezelése nehézkes, ezért a PC GURU szoftvercsomagjában találtok egy hasznos segédprogramot, aminek már a neve is beszédes: Windows 7 Firewall Control. A program beköltözik a tálcaikonokhoz, és elvégzi a Windows 7 beépített tűzfalának betanítását: minden program netes adatforgalmazási kérelmét blokkolja egészen addig, amíg mi engedélyt nem adunk (egyszerit vagy állandót).
Fehérlista programoknak: A Windows 7 Ultimate és Enterprise verziókban megtalálható AppLocker lehetőséget nyújt arra, hogy minden telepített programról eldöntsük, tiltjuk vagy engedélyezzük használatát a felhasználónak. Nagyobb védelmet biztosíthatunk azáltal is, ha a fehérlistára felvesszük a Start menüben található programokat, ám az ezeken kívül, újonnan letöltött programok futtatását tiltjuk. Ezáltal egyetlen kártékony szoftver sem települhet gépünkre. A Start menübe gépeljük be a Csoport szót, majd indítsuk a Csoportházirend szerkesztése parancsot. Navigáljunk a Számítógép konfigurációja/A Windows beállításai/Biztonsági beállítások/Alkalmazásvezérlési házirendek/AppLocker pontba, ahol beállításokat találunk a végrehajtható fájlokhoz, a Windows installerhez és a parancsfájlokhoz.

További biztonsági beállításokhoz a Start menüből indítsuk a secpol.msc parancsot. Amennyiben nincsenek tapasztalataink a házirendek szerkesztésével, a Súgó/Témakörök pontban részletes leírást találunk mindehhez, beleértve az Applockert is (Az AppLocker-szabályok ismertetése).
Jelszószéf: A Windows 7 egy saját páncélszekrényben őrzi a felhasználóneveket és jelszavakat. Ez a gyűjtemény átvihető másik Win7-es PC-re akár USB kulcson is. A Vezérlőpultból indítsuk a Hitelesítő adatok kezelőjét, ahol új felhasználónév+jelszó párost is rögzíthetünk. Például egy új webes hitelesítéshez az Általános hitelesítő adat hozzáadása pontban adjuk meg a weboldal címét, felhasználónevünket és jelszavunkat. Ezt követően Internet Explorerrel meglátogatva az oldalt már beléptet minket a rendszer.
A teljes védelemhez nem árt egy teljes biztonsági programcsomag. Olvasóinknak a havonta ingyenesen megújítható ESET Smart Securityt ajánljuk DVD-nkről.

HÁLÓZAT: NEM LEHET PROBLÉMA

Mostanáig kínszenvedés volt hálózatot beállítani Windows alatt. A Windows 7-tel mindez megszűnik, az Otthoni csoport szolgáltatásnak köszönhetően. Win7-tel PC-nket akár virtuális WiFi routerré is varázsolhatjuk, és a streamelés sem probléma többé.
Hálózat beállítása: Windows 7-ben hasznos a Hálózati és megosztási központ. Zsinór nélküli, LAN és VPN hálózatokat is könnyedén felépíthetünk a varázslók segítségével. Amennyiben minden PC-n Windows 7 fut, az Otthoni csoporttal nagyban leegyszerűsödik az összekapcsolódás: csupán a megosztani kívánt tartalmat kell kijelölni és minden gépen megadni a csoportazonosító kódot. A Teljes térkép linken hálózatunk felépítését láthatjuk, az Adapterbeállítások módosítása pontban pedig a hálózati kártyákat konfigurálhatjuk.
PC mint router: Ha nincsen WiFi routerünk, készítsünk virtuális hotspotot. A VirtualWiFi szolgáltatással mindez gyerekjáték. Rendszergazdai jogokkal indítsuk a parancssort, ahová gépeljük be a következőket:

```
netsh wlan set hostednetwork
mode=allow ssid="Virtual
WiFi" key="aBcD-dx59-vcxy"
keyusage=persistent
```

Az ssid és key értékeket tetszőlegesen válasszuk meg. Az eszközkezelőben megjelenik egy új, virtuális WiFi adapter, amit aktiváljunk:

```
netsh wlan start hostednetwork
```

Az adapter státuszát itt láthatjuk:

```
netsh wlan show hostednetwork
```

Egyelőre 0 kliens kapcsolódik, hiszen még nem társítottunk eszközt a virtuális WLAN-hoz.
Streaming neten keresztül: A Windows Media Player 12-ben az Adatfolyam/A médiaadatfolyam-továbbítás bekapcsolása pontban aktiváljuk Windows Live fiókunkkal a streaminget (médiafolyam), jelentkezzünk be, majd aktiváljuk az Adatfolyam/Internetes hozzáférés engedélyezése az otthoni médiafájlokhoz opciót.

Problémamegoldás: A Hálózati és megosztási központ saját hibajavító varázslóval van felszerelve. Indításához a hálózatos tálcaikonok helyi menüjéből a Hibaelhárítást válasszuk. A Windows megpróbálja önállóan felderíteni és kijavítani a problémát. A diagnosztikai eredményt a következő paranccsal hívhatjuk elő:

```
eventvwr.msc /v:ndfeventview.xml
```

Ugyanitt, az eseménynaplóban a teljes rendszerre kiterjedő, részletes naplózást böngészhetünk végig.

EXTRA A PC GURUTÓL: ESZKÖZÖK, AMIK HIÁNYOZNAK A WINDOWS 7-BŐL

Csak kevés olyan dolog létezik, amire a Windows 7 nem képes. Ezekkel az eszközökkel ezt a néhány hiányosságot is gyorsan pótolhatod. Add hozzá Windowsodhoz a teljességhez szükséges szolgáltatásokat: ezekkel a programokkal komplett és biztonságos lesz a rendszered.

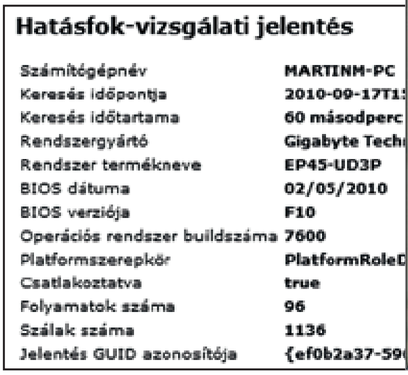
VÍRUSIRTÓ: INGYEN ÉS BÉRMENTVE
Megfelelően felszerelt biztonsági csomag minden Windows 7-hez szükséges. A PC GURU olvasói ingyenesen használhatják a teljes körű védelmet nyújtó ESET Smart Security legújabb változatát, vagy telepíthetik a Microsoft Security Essentialst, ami ingyenes ugyan, viszont csak a vírusoktól véd.

HÁLÓZAT: TRÓJAI ELKAPÁSA
Ha egy-egy kártevő program titokban adatot szeretne küldeni, azt csak diagnosztikai eszközökkel lehet fülön csípni, illetve a hálózati aktivitást jelző ikonnal. Ez utóbbit a Microsoft eltüntette a Windows7-ből, ám a PC GURU DVD-jén megtaláljátok ezt a hasznos segédprogramot a legújabb Windows alá.

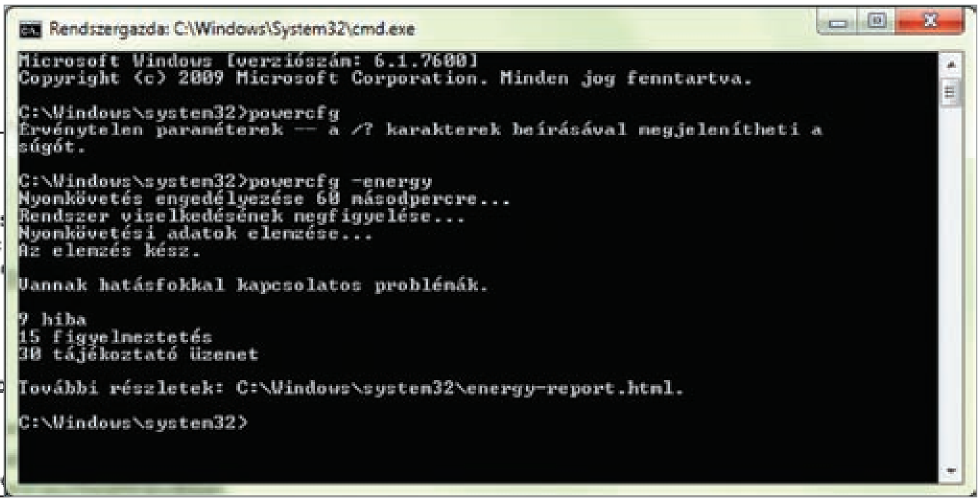
INTÉZŐ: ISO FÁJLOK MEGNYITÁSA
A Win7 képes ISO képfájlokat DVD-re írni. Ez nagy előrelépés, de még mindig nem teljes. Az IsoBuster teljessé teszi a képet: megmutatja, mit rejt az ISO fájl, és ráadásként még rengeteg egyéb fájlformátumot is támogat.

VIRTUALIZÁCIÓ: PC-NK LEMÁSOLÁSA
A Windows 7 kevésbé ismert, ám nagyon jó tulajdonsága, hogy képes saját magáról komplett másolatot készíteni virtuális merevlemezként, amit egyetlen fájlba tömörít. Sajnos ezt nem reklámozza a Microsoft. A szükséges program azonban DVD-nken megtalálható: a Disk2vhd roppant hasznos segédeszköz.

MINIALKALMAZÁSOK: FACEBOOK AZ ASZTALON
Az iPhone-ok és az androidos mobil készülékek képesek folyamatosan megjeleníteni Facebook státuszunkat. Erre a Windows 7 is képes az Fb Explorerrel. Kattintsunk a Connect gombra, majd aktiváljuk a Facebook-regisztrációkor az Always remain registered with Build A Gadget funkciót, így státuszunk rendszeresen frissülni fog.



Hatásfok-vizsgálati jelentés	
Számítógépnév	MARTINM-PC
Keresés időpontja	2010-09-17T1
Keresés időtartama	60 másodperc
Rendszergyártó	Gigabyte Tech
Rendszer termékneve	EP45-UD3P
BIOS dátuma	02/05/2010
BIOS verziója	F10
Operációs rendszer buildszáma	7600
Platformszerepkör	PlatformRoleD
Csatlakoztatva	true
Folyamatok száma	96
Szálak száma	1136
Jelentés GUID azonosítója	{ef0b2a37-59



SPÓROLJ ENERGIÁT
A Powercfg segédprogram sokat elárul a PC-d energiafogyasztásáról

VÁLTS MOST 64 BITRE

MIÉRT HÁRMASBAN PÖRGETED A GÉPED ÜVEGHANGON, AMIKOR FELJEBB IS KAPCSOLHATNÁL? MEGMUTATJUK, HOGYAN VÁLTS KÖNNYEN 64 BITES WINDOWS 7-RE, ÉS HOGY MENNYI ELŐNNYEL JÁR MINDEZ.

Átállítunk egy kart, és az unalmas családi autó máris harapós sportkocsivá alakul – ilyen csodajárgány egyelőre csak a hollywoodi filmekben létezik, de egy modern PC esetében könnyen előfordulhat hasonló szituáció. A Windows 7 32 bites verziója népszerű, de csak azért, mert az emberek ismerik – tudják, hogy minden PC-n elfut, és drivergondjuk sem lesz. A helyzet azonban az, hogy amelyik gépen jó sebességgel fut a Windows 7, az már nagyon valószínű, hogy a 64 bites Win7-et is képes lenne futtatni, ráadásul nemhogy driver- vagy egyéb kompatibilitási gond nem lenne, de a teljes PC stabilabb, biztonságosabb és gyorsabb is lehetne. A ma megvásárolható új PC-k 99%-a már tökéletesen alkalmas a 64 bites Windows 7 futtatására, mégis a legtöbbre 32 bites OS-t telepítenek. Ne hagyjuk lefojtani PC-nk valódi erejét, és váltsunk 64 bites Windows 7-re – nem fogunk csalódni. Az új PC vásárlása előtt álló felhasználók ne hagyják magukat megvezetni, ne higgyék el, hogy érdemes még a 32 bites OS-nél maradni: ez nem igaz, a fejlett hardverek és szoftverek már kifejezetten 64 bites környezet alá készülnek. Ha pedig mégis beleszaladnánk egy-egy apróbb problémába vagy kényelmetlenségbe, akkor se essünk pánikba. Cikkünkből megtudhatjátok, hogyan használhattok 64 bites Windows 7 alatt olyan hardvert, amihez nem készült megfelelő meghajtószoftver, illetve hogyan telepíthettek olyan programot, ami nem indul el 64 bites Win7 alatt.

VÁLTÁS: MIK AZ ELŐNYÖK?

A 64 bites Windows legnagyobb előnye: jelentősen több rendszermemóriát képes kezelni. A 32 bites oprendszerek ideálisan 2 GB RAM-ot (maximálisan 3 GB-ot) képesek lekezelni, e felett a hatékonyság és a kihasználtság már korántsem megfelelő. A mai PC-kbe általában párosával kell a memóriamodulokat beszerelni, és ma már 4 GB rendszermemória nem is kerül elérhetetlenül sokba (kb. 20-30 ezer forint). Márpedig ha szeretnénk a drága pénzen megvásárolt memóriát kihasználni, váltanunk kell 64 bites OS-re.

A 64 bites Windows 7 felső határa 192 GB – ez egy darabig elegendő lesz. A nagyobb lekezelt kapacitás mellett a szervezés is előnyösebb, ami akár az egész rendszer teljesítményében is tetten érhető: ennek szemléltetésére egy tesztrendszert állítottunk össze, amire hardveres változtatás nélkül 32 bites, majd 64 bites Windows 7-et telepítettünk. A Core 2 Duo E6600-as, dupla magos processzor mellé 2 GB RAM-ot és egy GeForce 7600GS-t pakoltunk – ez ma egy olcsó, de jó teljesítményű PC-nek számít. Telepítettük több program 32, majd 64 bites változatát is, és ugyanazokat a feladatokat hajtottuk végre velük. Képszerkesztés az Adobe Photoshop CS5-tel, fájltömörítés a 7-Zippel vagy éppen videokonvertálás a MediaCoderrel.

Az eredmények magukért beszélnek: 64 bites OS alatt a változatlan összeállítású PC érezhetően gyorsabb volt, és akár 15%-kal hamarabb végzett a kiadott feladattal (a pontos eredményeket lásd keretes írásunkban).

De nem csupán a jobb teljesítmény miatt érdemes már ma váltani 64 bites OS-re és programokra. A Windows 7 64 bites verziója nagyobb biztonságot is nyújt, így például

VIRTUÁLIS XP: ÍGY FUT MINDEN 64 BITES OS ALATT

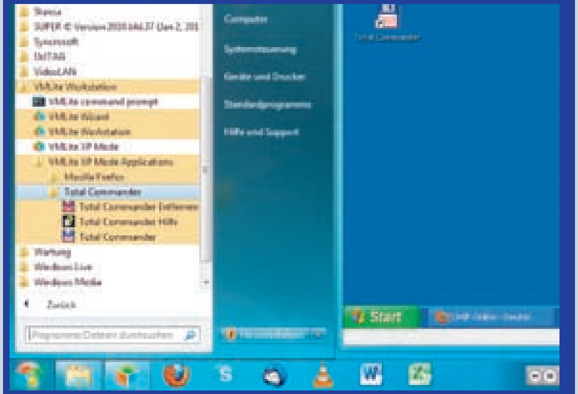
Néhány program és hardver egyszerűen nem működik 64 bites oprendszer alatt. Megmutatjuk, hogyan használhatod mégis ezeket a régi eszközöket friss driverek nélkül – és hogyan használhatsz olyan programokat, amik egyébként nem működnek Win7 alatt.

XP A WINDOWS 7-BEN

A Windows 7 drágább kiadásai (Professional, Enterprise és Ultimate) kompatibilitásból jelesre vizsgáznak: ha gond van, aktiválhatjuk az ingyenes XP módot. A Starter és Home változatok tulajdonosai azonban hoppon maradnak, nekik ugyanis különböző trükkökhöz kell folyamodniuk, illetve meg kell fizetniük egy XP licenc árát, ha ugyanezt a kényelmet szeretnék élvezni. A VMLite XP módjával azonban minden egyszerűbb, a végeredmény pedig azonos. Az integráció olyan tökéletes, hogy észre sem vesszük, ha egy program virtuális XP környezetben fut Windows 7 OS-ünkön.

SZÁMÍTÓGÉP BEÁLLÍTÁSA

Szükségünk lesz a VMLite XP módra, valamint egy érvényes XP licencre. A virtuális gép és a benne futó XP telepítését követően (a Microsoft oldalán egy kis trükkel beszerezhetjük a virtuális, előtelepített XP-t) a VMLite-ot állítsuk be teljes integrációra, valamint ha szeretnénk fájlokat is cserélni a két OS között, a gazdarendszer könyvtárát osszuk meg a virtuális XP-vel hálózatos meghajtóként. Erre az XP-re már bármilyen régi drivert és programot telepíthetünk.



2 az 1-ben: az ingyenes VMLite XP módja

aláíratlan, megbízhatatlan forrásból eredő meghajtóprogramot nem enged telepíteni, továbbá védve van az olyan támadásoktól is, mint például a kernelt támadó SSDT hook rootkitek.

SZOFTVER: MI OKOZHAT PROBLÉMÁT?

De nem mindegyik ma használt PC képes futtatni a 64 bites oprendszereket. A hároméves vagy annál régebbi gépeknél már joggal gyanakodhatunk, hogy nem lesz meg a szükséges hardveres támogatás. Az ellenőrzéshez legegyszerűbb, ha az ingyenes Microsoft Windows 7 Upgrade Advisort használjuk. Ez a szoftver nem csupán azt árulja el, hogy processzorunk alkalmas-e 64 bites üzemmódban dolgozni, de azt is megmutatja, melyik hardverelemmel lehetnek kompatibilitási gondjaink, vagy melyiknél érdemes váltás előtt a gyártó weboldalán is körülnézni frissített driver ügyében. Akinek már 4 GB memória van a gépében, mégis 32 bites rendszert futtat, jobb, ha minél előbb vált a 64 bites változatra, hogy kihasználhassa mostanáig elpazarolt erőforrásait. Általánosságban elmondható, hogy a nevesebb hardvergyártó cégek kivétel nélkül minden eszközükhöz készítettek 64 bites drivert is Windows 7 alá. Ráadásul jó esélyünk van arra is, hogy ezt a Windows 7 beépített frissítője automatikusan telepíteni fogja.

A szoftverek terén sem árt némi körültekintés: ami fut 32 bites Windows 7 alatt, 99 százalék, hogy 64 bites alatt is futni fog, de a sebesség már más kérdés. Természetesen 64 bites Win7 alatt tökéletesen futnak a 32 bites alkalmazások is, ám az erőforrások teljes és tökéletes kihasználásához 64 bites szoftvert érdemes telepíteni. Ha gyakran használt programjainkból már készült ilyen, érdemes azonnal váltani, vagy ha nem, megnézni a konkurens megoldásokat, hátha ott már továbbléptek a fejlesztők. Sebességtesztjeink bebizonyították, hogy 64 bites Win7-nél mindenképpen igyekezzünk a programok 64 bites változatát használni, mert a 32 bites alkalmazások sokszor gyorsabbak 32 bites Win7 alatt, mint 64 bites OS esetén.

A 64 bitre való áttérésnél a programok bővítményeire is oda kell figyelnünk. Sok esetben tapasztaltuk, hogy az alkalmazásoknak ugyan létezik 64 bites verziójuk, amelyek valóban gyorsabbak a 32 biteseknél, de a 32 bites bővítmények nem minden esetben futnak a 64 bites programmal. Ilyen például az Adobe Photoshop, a Microsoft Internet Explorer vagy az Office is. Utóbbinak a 2010-es verziója már elkészült 64 bites változatban is, de a cég nem garantálja a 32 bites bővítmények kompatibilitását. Persze a sebességelőny és a nagyobb rendelkezésre álló memória itt is előny, de például okostelefonunk kezelőszoftvere lehet, hogy nem lesz képes a 64 bites Outlookkal szinkronizálni.

Nagyritkán belefuthatunk olyan programba is, ami egyszerűen nem indul el 64 bites Windows 7 alatt. Erre tökéletes megoldás a virtuális gép, valamint az erre telepített Windows XP. Az eredmény: 100%-os kompatibilitás, ráadásul a virtuális XP tökéletesen integrálódik rendszerünkbe (bővebben lásd keretes írásunkat).

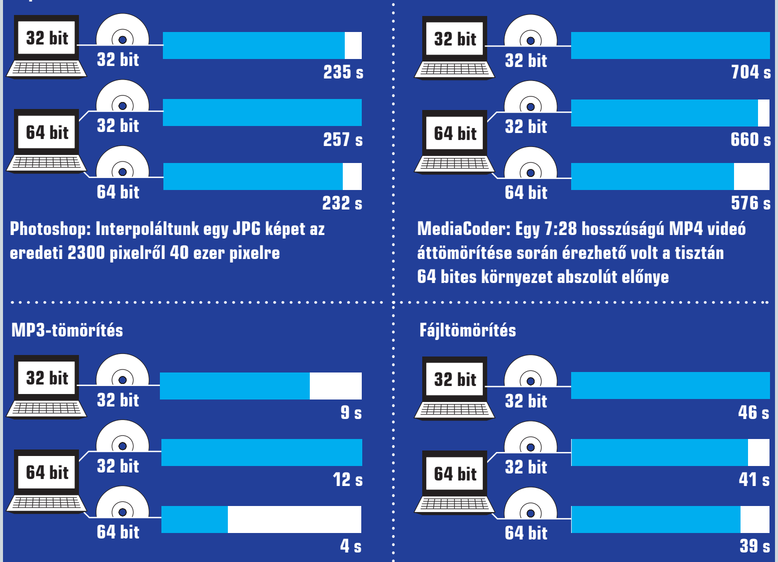
HARDVER: HOL VAN A TRÜKK?

Akiknek nincs három évnél régebbi hardverük, valószínűleg semmiféle gondjuk nem lesz a 64 bites OS-sel. A legtöbb nyomtatót, fényképezőgépet, kamerát, lapolvasót és egyéb hardvert a Windows 7 automatikusan felismeri, és telepíti a megfelelő drivert is. A régebbi hardverekkel már több a gond: sok cég ennyi idő után egyszerűen megszünteti a támogatást, és arra hivatkozva, hogy „régi hardvert régi rendszerrel kell használni", egyszerűen nem fejleszti tovább a meghajtóprogramot. Szerencsére számtalan trükk van, amivel működésre lehet bírni a régebbi eszközöket Win7 alatt. Például akár a Windows Server 2003-hoz készült drivert is lehet telepíteni Windows 7 alá – de persze a 64 bitnek stimmelnie kell. A gond ilyenkor az lehet, hogy a driver telepítője ellenőrzi az oprendszer verzióját, és emiatt leáll a telepítés. Ilyen esetekben az indítófájl kompatibilitását állítsuk be a kívánt oprendszerhez – a többit pedig bízzuk a Windows 7-re.

Egy másik részleges megoldás, ha a miénkhez hasonló eszköznek a driverét telepítjük. Szinte biztos, hogy nem lesz tökéletes az eredmény, de legalább egyes funkciókhoz hozzáférhetünk. Hogy ki a gyártója az adott „Ismeretlen eszköz"-nek az Eszközkezelőben, azt könnyen megtudhatjuk: a Részletek fülön válasszuk a Hardverazonosítók tulajdonságot, majd itt a „VEN _ " után következő négyjegyű kódot másoljuk ki. Ez a Vendor ID, ami alapján a www.pcidatabase.com weboldalon megtalálhatjuk az ismeretlen eszköz gyártóját. Ha a „DEV _ " utáni négyjegyű kódra szűkítünk, a konkrét eszközt is beazonosíthatjuk. Innentől a gyártó weboldalára továbblépve már lehet némi esélyünk, hogy megtaláljuk a keresett illesztőprogramot. Ha hálózaton megosztott eszköz van 64 bites rendszerünkre kapcsolva, nem biztos, hogy a többi 32 bites PC látni fogja azt. A megoldás: INF fájl felhasználásával manuálisan telepítsük a 32 bites drivert 64 bites OS alá. Ha szerencsénk van, tökéletesen fog működni, és a megosztással sem lesz gond. Egy másik megoldás erre a problémára: ha USB vezérlővel felszerelt router vagy NAS van a hálózatban, csatlakoztassuk erre a megosztandó eszközt.

SZOFTVERTESZT

Összeállítottunk egy átlagos, olcsó, de jó teljesítményű konfigurációt, amire telepítettük a Win7 32 és 64 bites változatát, és minden esetben elvégeztük ugyanazokat az általános feladatokat.



Photoshop: Interpoláltunk egy JPG képet az eredeti 2300 pixelről 40 ezer pixelre

MediaCoder: Egy 7:28 hosszúságú MP4 videó áttömörítése során érezhető volt a tisztán 64 bites környezet abszolút előnye

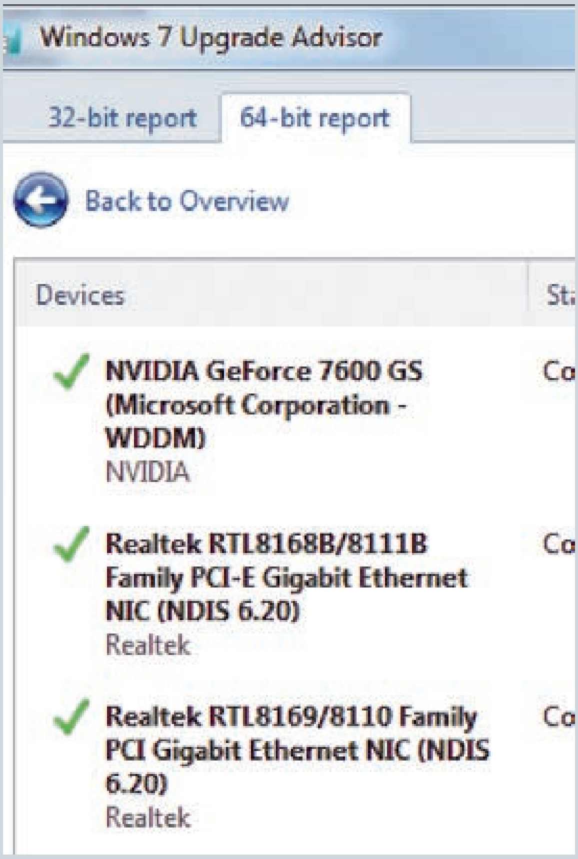
MediaCoder: Az ingyenes konvertálószoftver 64 bites verziója a 110 Mbájtos WAV fájlt villámgyorsan tömörítette MP3 formátumba

7-Zip: A tömörítőnek 450 MB-nyi képfájlt kellett összepakolnia ZIP formátumba – előny a 64 bites környezetnél

TESZTRENDSZER

OS: MS Windows 7 • CPU: Intel Core 2 Duo E6600 • VGA: NVIDIA GeForce 7600GS • Rendszermemória: 2 Gbájt DDR2 • Alaplap: ASUS P5B

Az ingyenes Windows 7 Upgrade Advisorral könnyedén megtudhatjuk, hogy 64 bit-kompatibilis-e a PC-nk

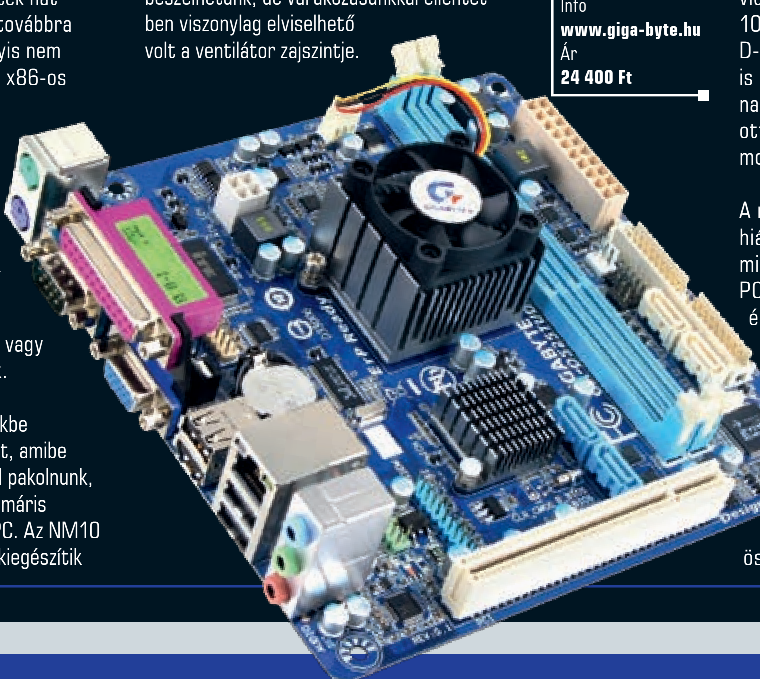


GIGABYTE D525TUD

írta: Martinm

Az Intel hatalmas sikert aratott lassú, de roppant alacsony fogyasztású, x86-os Atom processzorával, ám ami elsőre elegendő volt a sikerhez, az a második generációnál már kevésnek bizonyult: a felhasználók több erőt akartak. Megérkeztek hát a duplamagos Atom-ok, amik továbbra is in-order szervezésűek, vagyis nem veszik fel a versenyt a normál x86-os CPU-kal, ám a magduplázás látványosan növelte a teljesítményt. Mivel továbbra is megmaradt a Hyper-Threading technológia (virtuális második mag), a Windows 4 magosnak látja az új CPU-t, de ez ne csapjon be senkit: az Atomot továbbra sem Battlefield-ezni vagy videoszerkesztésre tervezték.

Eköré Gigabyte egy asztali PC-kbe szánt miniatűr alaplapot épített, amibe mindössze DDR3 memóriát kell pakolnunk, valamint rákötni egy HDD-t és máris készen van a tökéletes kezdő PC. Az NM10 chipkészlet és a D525 CPU jól kiegészítik egymást, amihez tartozik még HD audio és gigabites LAN vezérlő, 8× USB 2.0, 4× SATA és egy PCI, ha valamivel nagyon szeretnénk bővíteni gépünket. A processzort egy 40 mm-es ventilátorral szerelt borda hűti – zajtalan PC-ről így nem beszélhetünk, de várakozásunkkal ellentétben viszonylag elviselhető volt a ventilátor zajszintje.



8.5

Eszköz
Alaplap
Info
www.giga-byte.hu
Ár
24 400 Ft

Ami már kevésbé tetszett, az az integrált Intel GMA 3150 videovezérlő, ami sem hardveres HD lejátszásra, sem minimális 3D-re nem alkalmas. Szerencsére a duplamagos Atom „izomból" képes megbirkózni bármilyen 720p-s videóval és az alacsonyabb bitrátás 1080p-vel is. Monitort kizárólag analóg D-SUB-on csatlakoztathatunk, amit nem is értünk: egy DVI csatlakozó nagyon-nagyon hiányzik, ma már egy átlagos otthoni gépen is elvárható a digitális monitorkimenet.

A mini-ITX méretű D525TUD az apróbb hiányosságokat leszámítva tökéletes miniPC alapja lehet. Szépen teljesített PCMark Vantage alatt (2041 pont) és a fogyasztás (38/48 Watt) sem szökött az egekbe. Van azonban versenyképes alternatíva: például egy N330-as, előző generációs Atom NVIDIA Ion platformmal vagy egy olcsó, mini-ITX-es Athlon II X2 gép, ami nem fogyaszt sokkal többet, mégis kenterbe veri az összes Atomot.

ASUS NX90

írta: Horváth Patrik

Az Asus régóta nem készített igazán szép, nagyméretű, a multimédiára és a játékra egyaránt fogékony felhasználóknak szánt notebookot. Az NX90 a maga 18,4"-os kijelzőjével és több, mint 4 kg-os tömegével nyílván nem az utazó közönséget célozza meg, ám a Bang & Olufsentől származó, amúgy szépen szóló hangszórók és az átlagnál jóval erősebb hardver mindenképpen csábító lehet első látásra is. A négymagos Core i7-es processzor, a 6 GB memória, az összesen 1,25 TB tárhely, a Blu-Ray lejátszó, a középkategóriás videokártya és maga a dizájn bizonyosan sok embert lázba hoz majd. Könnyen mondhatjuk persze, hogy a gyártónak könnyű dolga volt ekkora területen, de ettől függetlenül dicséretet érdemel a készülék hűtése, ami nem csak, hogy hatékony, de meglepően halk is. A szolgáltatások között a TV tuner kártya mellett találunk eSATA és USB3 portot is, ha esetleg kifogynánk a gigászi méretű tárhelyből és nem akarunk lassú külső

8.9

Eszköz
Noteszgép
Info
www.asus.com
Ár
650 000 Ft

egységekkel szenvedni. Furcsa módon helyet kapott a gépben az NVIDIA Optimus technológiája is, aminek segítségével automatikusan váltogathatunk az integrált (Intel HD Graphics) és a dedikált (NVIDIA GeForce GT335 M) videokártyák között. Ennek egy kifejezetten hordozásra kitalált gépnél még lenne is értelme, itt inkább csak marketingfogásra jó. Annál is inkább, hiszen az akkumulátort beépítették a hátlap alá, így eltávolítására nem igazán van lehetőség, márpedig folyamatos elektromos hálózaton való használat mellett hamar tönkre fog menni így. A billentyűzet remek, szintén kiváló a bal és jobb oldalra is elhelyezett touchpad. Nagyon nagy felülettel rendelkeznek, multitouch támogatással is bírnak, ráadásul a billentyűzet mellett vannak, így ergonómiai szempontból is zseniálisak. A gyorsgombok is szintén óriásiak, így a mindennapokban könnyedén használhatjuk majd őket. A 18,4"-os fullHD LED kijelzőről csak szuperlatívuszokban lehet nyilatkozni, hiszen az egyik legszebb képvilággal rendelkező TN paneles monitor, amit notebook fronton eddig láthattunk. A szinte már zavaróan tükröződő burkolattal rendelkező masinára 2 év garanciát ad a gyártó.

KINGSTON DTU 3.0 64 GB

írta: Martinm

Az USB kulcsok hétköznapi eszközök, amiket mindenki, minden helyzetben megszokott és használ. A kis floppyt nyugdíjazó egységek különféle formákban, akár egészen nagy kapacitással, elfogadható sebességgel és extrém strapabírással választhatóak. Ám mostanáig volt egy olyan limit, amit nem volt képes áttörni semelyik gyártó sem – ez pedig az USB 2.0 sebessége. Hiába készült 256 GB-os USB kulcs, hiába fizettük meg egy 8 GB-os kulcsnál a prémium árat a beígért nagy sebességért, a 30-35 MB/s-os adatátvitelnél egyik sem volt többre képes.

Ezen változtat az USB 3.0 technológia, ami lehetővé teszi a nagyságrendekkel nagyobb sebességet. Persze ehhez megfelelően megépített USB kulcsra van szükség, mint például tesztünk alanya, a Kingston DataTraveler Ultimate 3.0. A DTU30 az USB 3.0 csatlakozáshoz passzolóan tulajdonképpen SSD belsőt kapott, így a vezérlő egy JM602-es chip, MLC flashmemóriából pedig akár 64 GB-ot is választhatunk. A „bumfordi", ám designos, alumínium+műanyag borítású kulcs méreteire a melegedés csökkentése miatt volt szükség, ugyanis ilyen komoly belsőhöz már hűtésre is szükség van. Éppen ezért

9.0

Eszköz
USB tároló
Info
www.kingston.com
Ár
59 990 Ft

nem is volt meglepő, hogy használat közben a DTU30 meglehetősen felmelegedett, de szerencsére még nem annyira, hogy ne lehessen szabad kézzel megfogni.

A Kingston mérései szerint a DTU30 80 MB/s-os olvasási és 60 MB/s-os írási sebességre képes. Tesztünk során átlagosan 74/54 MB/s-ot mértünk, maximális sebességekben pedig 90/65 MB/s-okat. Ez kiváló, még a gyári értékeket is felülmúló teljesítmény (ASUS Rampage III Gene lapban, NEC vezérlővel), látványosan gyorsabb, mint bármelyik USB 2.0-ás USB tároló.

Sajnos ezért a jelentősen nagyobb sebességért némi kompromisszumot is kénytelenek vagyunk kötni. Ez a melegedés, valamint a szokásosnál nagyobb méret. Ez utóbbi gond lehet egy zsúfolt USB csatlakozósornál, éppen ezért USB hosszabbító kábelt kapunk a csomagban. És persze itt van még az ár is, ami magasabb, mint néhány SSD-é. Ezt részben az újszerűsége, na meg a belső felépítése indokolja. Aki beéri még egy darabig az USB 2.0 sebességével, a DTU30 árának töredékéért kaphat USB 2.0-ás DataTraveler-t.

MICROSOFT ARC TOUCH MOUSE

Olybá tűnik, hogy a Microsoft megirigyelte az Apple letisztult termékeit, és teljesen komolyan gondolja az ARC néven futó termékcsaládot, ahol az egyes funkciók kielégítése mellett igencsak komoly szerep jut a kinézetnek is. Itt a Guru hasábjain korábban már volt szó a kicsi, de roppant kecses külsővel megáldott ARC klaviatúráról, most pedig a legújabb ARC egeret vesszük górcső alá, ami valamikor decemberben éri majd el a magyar üzleteket.

8.5

Eszköz
egér
Info
www.microsoft.hu
Ár
kb. 14-19 000 Ft

Az ARC Touch Mouse igazi futurisztikus darab, egyben praktikus eszköz is, főleg ha nem szeretjük, hogyha az egereink nagyon hamar lemerülnek. A kis fekete szerkezet ugyanis teljesen felxibilis, a dobozából kikapva egy ultravékony mobiltelefonra emlékeztető eszközt kapunk, amit ha középen „megroppantunk", akkor beáll íves alakba és máris teljesértékű egérként funkcionál. Az alak változtatása nem csak a „sztártrekes" érzés miatt menő, hanem azért is, mert lapos állapotban az egér kikapcsol, így az asztaltól eltávolodva nem meríti feleslegesen a benne lévő két AAA elemet. A csinosra faragot rágcsáló első kézbevételkor meglehetősen fura érzetet kelt, azonban pár óra használat után megszokható a kezelése. A beolvasást a BlueTrack technológia végzi, szóval az érzékenységre nem lehet panasz. Azoknak sem kell aggódni, akik esetleg hiányolják a képek alapján a görgőt, ezt ugyanis az egér „orrán" helyet kapó világos sáv helyettesíti, lévén ez egy érintésérzékeny felület, amin gond nélkül imitálhatjuk a görgős mozdulatokat. Vezeték természetesen nem dukál egy ilyen csilli-villi termékhez, mini USB-s, 2,4 GHz-es jeladóval kommunikál a kicsike, és ezzel a megoldással valóban egy igényes íróasztal dísze lehet.

Mielőtt azonban szaladnánk a boltba, hogy magunkévá tegyük ezt dizájnos remeket, érdemes tudni, hogy játékra nem igazán alkalmas ez a megoldás, lévén a görgő és a test kialakítása nem kifejezetten erre a célra lett kitalálva. Továbbá érdemes figyelni az árra is, ugyanis az ilyen exkluzív megoldások nem kis pénzt kóstálnak, és nincs ez másképp az ARC Touch esetében sem, 14 000 Ft alatt aligha fogunk hozzájutni. Ha viszont szeretjük magunk körül (a játékra alkalmatlan) luxust, vagy szeretnénk meglepni valakit egy valóban szép és különleges technikai eszközzel, akkor mindenképpen érdemes elgondolkodni a vételen.

DIGITÁLIS RENESZÁNSZ

HaltaDefinizione

Azok, akik esetleg elmulasztották volna azt az életreszóló élményt, amelyet a firenzei Uffizi Galéria műremekeinek személyes végigvizslatása okoz, most végre (részlegesen) megvigasztalhatják magukat a digitális technika csodája által. A lelkes toszkánok ugyanis a képtár kilenc féltve őrzött festményét (+ Leonardo a Milánó melletti Santa Maria delle Grazie-ben található Utolsó Vacsora freskóját) tették elérhetővé a weben keresztül olyan felbontásban, amire a HD csak elkoptatott jelző. Csak a miheztartás végett: az Ultima Cena digitális változatát 65 inches kijelzőre optimalizálták... Ha látni szeretnéd, hogyan szőtt fényt és árnyékot az angyalok hajába Leonardo ecsetje, vagy milyen volt Pontormo a modern expresszionostákat előrevetítő színkezelése, vagy hogyan születik a könnycsepp Boticelli Vénuszának szemében, itt a remek, szó szerint vissza nem térő alkalom, mivel a Haltadefinizione digitális tárlata sajnos csak jövő év január 29-ig „látogatható" az alábbi címen: www.haltadefinizione.com

60 MILLIÓS ROBOT GAZDÁT KERES

HRP-4

A Sony, a Honda és társaik nem kevés próbálkozása után most egy viszonyalg ismeretlenebb (konkrétan elsősorban hídépítéssel foglalkozó) japán cég, a Kawada Industries és szövetségese, az AIST (National Institute of Advanced Industrial Science and Technology) próbálkozik a „valóban hasznos humanoid robot" ideájának megvalósításával. Az erősen Robocopra hajazó (bár azért lényegesen kevésbé fenyegető aurájú) HRP-4 csaknem 150 centiméteres magassága ellenére akkulmulátorokkal együtt is alig több mint 40 kilogrammot nyom, 34 mesterséges „izmot" tartalmaz, és finommotoros mozgásokra is alkalmas kezével akár félkilós tárgyakat is képes felemelni. Mindezt jól egészíti ki egészen elképesztő stabilitása (nem hiába: félig statikusok tervezték), aminek hála fél lábon is megáll, illetve jól mozog egyenetlen terepen és persze táncol is. A szóban isntruálható HRP-4 állítólag komoly segítség lehet bármilyen munkában: a bemutató során konkrétan különböző falelemeket installált nagy biztonsággal. Az ára kb. 26 000 000 jen, ami ászámítva 60 millió forintnál is több, vagyis legtöbbünknek még egy kicsit várnunk kell arra, hogy a robotpincér rázza fel a száraz Martininkat.

írta: Joshua

NYOMJAD PADLÓIG!

Shweeb

Anno 2008-ban a Google 10 éves fennállását (mit ne mondjak, nem volt épp eseménytelen évtized számukra a semmiből a világ legértékésebb tech vállalatai közé emelkedni) ünnepelendő pályázatot (Project 10^100) írt ki olyan fejlesztések támogatására, amelyek komolyan javíthatják planétánk lakóinak életminőségét. A 150 000 (!) beérkezett pályázat között (amelyeket több mint 2 évbe került elbírálni) kiváncsi disznóként turkálva számtalan gyöngyszemre bukkanhatunk, mi most azonban – érthető okokból - csak egyet (a szívünknek legkedvesebbet) választunk ki közülük. Ez pedig nem más, mint a Shweeb, amely reményeink szerint brutális féltéglát dob majd a közösségi közlekedés (hazánkban különösképp poshadt) állóvizébe.

A Sheweeb alapkoncepciója némiképp a magasvasutat idézi: a város felett sínpályán suhanó járműveket takar. A hasonlóságok itt azonban végett is érnek, mivel az új-zélandi fejlesztők ahelyett, hogy százszámra zsúfolnák az utasokat a kocsikba, inkább az egyszemélyes kabinokra (podokra) esküsznek, amit ráadásul stílusosan emberi erővel (értsd: a felhasználó pedálozik) hajtanak meg. És íme, kész is van a XXI. század ideális járműve: gyors (akár 45 km/órás sebbeségre is képes), környezetbarát (zéró károsanyag kibocsátás), látványos (suhanás a város felett), sőt, izgalmas (öldöklő verseny barátainkkal a mielőbbi célba érésért, esetleg a lassabb tempójúak hátulról való enyhe „megsegítése"). S ha valaki esetleg elhúzná a száját a 45km/órás sebességet olvasva, annak csak annyit mondanánk, hogy a városi forgalomban – a mindennapos dugóknak hála – autóval általában ennél (esetenként jóval) kisebb átlagsebességgel lehet haladni.

Ha valaki ki szeretné próbálni, sajnos egészen az új-zélandi Rotorua tesztpályájáig kell zarándokolnia, azonban a Google díjával járó támogatásnak hála a Shweeb állítólag hamarosan „éles" városi környezetben is bemutatkozik.

➲ A gyártók közül az iPod + autós audio rendszer integrációjával is élen járó BMW most egy újabb Apple-t favorizáló lépésre szánta el magát: egyes modelleknél a jövő évtől száműzik az „ósdi" DVD lejátszókat és a hozzájuk tartozó kijelzőket az ülések hátuljából, hogy egy iPad „bölcsővel" helyettesítsék azokat. A legérdekesebb az egészben, hogy mindez árcsökkenést (!) eredményez, tekintve, hogy a derék bajorok eddig több mint 2000 dollárt számítottak fel a DVD lejátszóért, míg a bölcső egy új, teljes felszereltségű (32 GB-os, 3G-S + Wi-Fi-s) iPaddal együtt is kijön kevesebb, mint a feléből. Arról nem is szólva, hogy ezzel az utóbbi - elsőként az új X3-as sorozatban bemutatkozó - párossal mennyivel több mindent lehet kezdeni a sima DVD lejátszásnál.

➲ Kenneth Van Meter az elsősorban repülőgépgyártásáról elhíresült Lockheed felettébb jól csengő „Energia- és Kiberszolgáltatások" részlegének igazgatója nemrégiben igen érdekes megjegyzéseket tett az amerikai kormányzat egyik elsődleges fejlesztési prioritásaként kezelt intelligens energiahálózattal (Smart Grid) kapcsolatban. Véleménye szerint a tervezett hálózat 440 millió (!) olyan pontot tartalmazna, amelyeken keresztül rosszindulatú hackerek átvehetnék a rendszer (egy részének) irányítását. „Szerencsésebb" esetben csak kisebb galibákat (pl. feszültségingadozások) okozva, azonban a legrosszabb forgatókönyv megvalósulásakor akár egész városokat sötétbe borítva, vagy ipari komplexumok energiaellátását megbénítva.

➲ Habár az USA mindmáig a genetikailag módosított (GM) vetőmagok elterjesztésének legnagyobb harcosa, úgy tűnik, hogy kontinensünk után a tengerentúlon is egyre nagyobb ellenállás bontakozik ki az ottani szóhasználattal élve „biotech" magvak ellenében. Az okok igencsak sokrétűek. Egy: a kártevők az elmúlt időszakban adaptálódtak a GM növényekhez, ezáltal lenullázva azok legnagyobb előnyét. Kettő: a biotech vetőmagvak ára a hagyományosnál sokkal gyorsabban emelkedett, „hála" az azokat előállító Monsanto kvázi-monopóliumának. Három: az egyre környezettudatosabb vevők elpártolnak a GM-alapanyagú élelmiszerektől. Négy: a biotech növények óhatatlanul elszennyezik a szomszédos, hagyományos növényeket termelő területeket is (gigantikus kártérítési perek).

➲ Töretlenül folytatódik az Android mobil operációs rendszer általunk is többször megjósolt előretörése. A Nielsen piackutató cég legfrissebb adatai szerint az Androidnak sikerült az utóbbi hónapokban döntetlenközeli helyzetet egyértelműen a maga javára fordítania az Apple iOS-sel szemben – mindezt az iPhone 4 nyári megjelenése ellenére. A Google üdvöskéje immár 32 százalékos piaci részesedéssel rendelkezik (az új eladásokat tekitntve) az iPhone-ok 25 százalékával szemben, miközben a korábban domináns Blackberryk zuhanása megállíthatatlannak látszik: a RIM okostelefonjainak részesedése rövid idő alatt 37-ről 26 százalékra zuhant.

írta: Horváth Patrik

hwmentoov@pcguru.hu

HARDVERMENTŐÖV

SEGÍTSÉG: A HARDVEREM!

HANGKÁRTYA VÁLASZTÁS

Nem vagyok valami ismeretes hangkártya ügyben ezért kérném segítséged! Hangkártyát szeretnék venni igazából max 15e. forintért. A hangfalam 5.1 Logitech X-540. BC2, MW2, WOW, COD4, NFS:SHIFT, DIRT2, ezekre a játékokra kéne. Én az Asus Xonar DX-re gondoltam. Mi a véleményed erről? Érezhetően jobb hangzás lesz? Megéri beruházni?
Ha szükséges, az alaplapom: ASUS P5Q PRO TURBO, VGA: nVidia GeForce GTX 260

DAVE

Kedves Dávid!
A Xonar DX egy nagyon jó kis hangkártya, nem hiszem, hogy bármi gondod lenne vele. Szoftveres téren is viszonylag naprakészek a driverek hozzá, egyértelműen jó választás. Alternatívaként gyakorlatilag csak a Creative Sound Blaster X-Fi Titaniumja jöhetne szóba, amely szintén jó választás, viszont pár ezressel drágább és a Windows 7-es meghajtók is kérdéses, mennyire fejlettek hozzá (bár ez a típus már a Windows 7 megjelenése után lépett a piacra). Hangzásban mindkét kártyával lesz némi változás (főleg mély és magas hangok terén), illetve térhangzásnál csökkenni fog a processzorterhelés.

PC VÁSÁRLÁS

A családi kupaktanács úgy döntött, hogy veszünk még egy számítógépet, amin igen sokat fogunk játszani. Ebben szeretném a segítségedet kérni. 130.000-150.000 HUF közötti összegre gondoltunk, s nem vennénk egeret, billentyűzetet, monitort és hangfalat. Főleg WoW és Mount&Blade Warband amivel játszunk, de szeretnénk még jó pár évig nem hozzá nyúlni fejlesztés ügyben. Win7 lesz rajta az op. rendszer (ez már meg van). Mi erre gondoltunk:

Asus M4A785TD-V EVO/U3S6 alaplap (sAM3)
AMD Athlon II X3 445 CPU (sAM3) BOX processzor
Kingston 4GB 1066MHz DDR3 Non-ECC CL7 DIMM (Kit of 2)
Gigabyte Radeon HD4850 OC 1GB GDDR3, 256bit, 2xDVI, TV-out (PCIe)
Point of View 400W Black Diamond EATX tápegység (12cm)
Samsung 500GB Serial-ATA II winchester EcoGreen, NCQ (16MB cache)
Creative SB Audigy SE 7.1, PCI, OEM
ModeCom B22 ATX miditorony, táp nélkül.
Mit ajánlasz?

LERIK

Kedves Laci!
Az általatok összeállított gép több sebből is vérzik – ha szabad így fogalmaznom. Egyrészt Radeon HD4850-et már gyakorlatilag nem kapni, ami nem is baj, hiszen a HD5750 gyakorlatilag ugyanazt a sebességet nyújtja alacsonyabb fogyasztás, rövidebb nyák és DirectX 11 támogatás mellett. Így ha mindenképpen ezt a teljesítmény szintet lőttétek be, akkor a frissebb generáció az ajánlott. Megfontolandó még az egyre olcsóbb GeForce GTX 460 is, amelynek 768 MB-os példányai már 40-45 ezer forint körül elvihetők. A második gyenge láncszem a processzor, ami hiába hárommagos, felépítése miatt nem túl erős a játékokat tekintve, egy Core i3-530-cal mindenképpen jobban járnátok, vagy ha a 20 ezer forint alatti árszintet céloztátok meg, akkor a legkisebb Phenom II a javallott. DDR3 memóriák közül én már nem vennék 1333 MHz-nél lassabb modulokat, egyszerűen nem éri meg és még csak pénzt se nagyon tudsz vele spórolni. A Sound Blaster Audigy-vel óvatosan, ugyanis hivatalos támogatása nincs Windows 7 alá, így akadhatnak vele gondok. Vagy a drágább X-Fi XtremeAudio-val érdemes szemezni vagy hagyni kell a manapság már elég jó minőséget képviselő integrált hangkártyát dolgozni. Végül, a tápegységen én semmilyen szín alatt nem spórolnék, az elégséges minimum egy Gigabyte Odin 370W-os, de még inkább egy Corsair CX400 400W-os erőforrás.

WII+GÉP KÉRDÉS

Lenne 2 kérdésem, amiben szeretném a segítséged kérni:
1. Van egy Wii-m. Ehhez ugye adtak egy AV-kábelt (piros-fehér-sárga). Hozzá tudnám kötni valahogy a géphez vagy a monitorhoz? A videokártyám Radeon HD5770, a monitorom LG W2261VP-PF.
2. Ez a kérdés összefügg egy kicsit az előzővel, ugyanis szeretnék egy TV-tuner kártyát, amivel tudom fogni az analóg, és a digitális jelet is. Ezzel megoldható az előző probléma? És milyen kártyát ajánlanál?

GABEE

Kedves Gábor!
Az első kérdésre a válaszom, hogy egy speciális, konzolos boltokban beszerezhető HDMI átalakítóval végül is megoldható, bár az ára nem túl barátságos. Fontos, hogy képminőséget tekintve nem leszel előrébb, mint a komponens kábellel, amivel jelenleg használod, ugyanis a felbontás nem fog változni (a Wii azt hiszem 1024x576 pixelt támogat). A második kérdésre pedig egyértelműen az a válasz, hogy bármelyik drágább Leadtek tuner megfelel (ajánlom figyelmedbe a Guru ÁlomPC rovatot), viszont ezzel csak TV adást fogsz tudni nézni, semmi mást.

VGA CSERE

Szeretném a közeljövőben frissíteni a konfigomat, ami a következő elemekből áll:

CPU: Intel Core 2 Duo E6750 2,66 GHz
RAM: 4 GB DDR2
VGA: GeForce 8800 GTS 512 MB
Táp: 550W Chieftec
Monitor: 22" BenQ

Legelőször a VGA-t cserélném le, egy GeForce GTX 460 1 GB-ra gondoltam. A kérdésem az lenne, hogy a procim mennyire fogná vissza a gépem teljesítményét (1680x1050-as felbontáson játszom)? Cseréljem le azt is? Ha igen, akkor egy Intel Core 2 Quad Q8300-t néztem ki erre a célra. Szerinted mit tegyek?

FODOR ZOLTÁN

Kedves Zoli!
A processzorral nem hinném, hogy gond lenne a mai játékoknál. Kevés program képes kihasználni a kettőnél több magot, ráadásul sokkal több feladat hárul jelenleg a videokártyákra. A GTX 460 elképzelhető, hogy nem fogja teljesen kifutni magát nálad, de én emiatt biztos, hogy nem cserélnék még processzort. Ennek több oka is van. Egyrészt az általad kiszemelt Q8300-zal gyakorlatilag visszafelé lépnél inkább (alacsonyabb órajel, kevesebb cache, hiába több mag), másrészt az LGA775-ös platform már kifutóban van, így én inkább megvárnám, amíg a mostani rendszered elavult státuszba kerül (jövő év közepe-vége).

VIDEOKÁRTYA KÉRDÉS

Következő lenne a problémám: a kiszemelt darab a Radeon HD4850 lenne. Két kérdés:
1. 512 MB vagy 1 GB?
2. Gyártó (sapphire, gigabyte, msi asus…)?

GÁBOR

Kedves Gábor!
Neked is csak azt tudom mondani, hogy inkább HD5750-ben gondolkodj és 1 GB-os változatban. A HD4850 egy kifutott típus, alig lehet már találkozni vele a boltok polcain. A márkákat illetően gyakorlatilag mindegy, melyiket választod, a referencia hűtős modellek mind kivétel nélkül halkan üzemelnek, de ha még jobb hűtést keresel, akkor nézd meg a Sapphire Vapor-X modelljét.

HANG ÁTVITELE LCD TV-RE

A segítségedet és tanácsodat szeretném kérni egy nem túl tipikus hardver problémával kapcsolatban. Szeretném összekötni leendő LCD TV-met (aminek megvétele még várat magára, de mindenképpen hdmi porttal) a már meglévő pc-mel, mivel szeretném teljes pompájában élvezni a HD 1080p-s filmeket. A mostani video kártyám egy MSI N260GTX két DVI kimenettel, amihez tartozik egy HDMI átalakító. Szóval hogyan lesz megoldható ez a dolog? Feltételezem, hogy HDMI kábellel megoldható a „kép" átvitel, de a lehetséges 5.1-es hangot hogy viszem át a külön erősítővel megáldott hangfalrendszerre?

SZŐNYI TAMÁS

Kedves Tamás!
A hang átvitele sem lehet probléma, hiszen egy mai modern integrált hangkártya is rendelkezik három kimenettel a hatcsatornás hangtovábbításhoz. Nem tudom, milyen típusú erősítőt használsz, ha esetleg van rajta optikai bemenet, akkor érdemes lehet olyan hangkártyát beszerezni, amin van ugyanilyen típusú kimenet (abban az esetben, ha nincs túl messze a számítógép a TV-től). Egyébként, ha rám hallgatsz, akkor veszel egy Asus O!Play-t vagy egy Western Digital WDTV Live-ot és ezeket kötöd össze a TV-vel, illetve az erősítővel. Opció még, hogy a hangot először a TV felé továbbítod, majd onnan viszed tovább optikai kábellel, amennyiben van ilyen kimenet a kiszemelt TV-n.

VIDEOKÁRTYÁK ÉS A PHYSX

Nagy kétségbeesetten fordulok hozzád videokártya kérdésben. A lényeg az, hogy az a gép, amivel játszom, jelenleg videokártya nélkül van és most terveznék bele venni. Én ATI Radeon-t szeretnék, egy passzív hűtőset (MEGJEGYZÉS: minden áron passzív kártya kell hosszú lenne elmesélni, miért akarok passzívat de ha visszaírsz, és érdekel akkor szívesen leírom). Nekem anno egy Geforce 8800 GTS-em (a G92-es kód típusú) volt és vagy egyenértékű vagy kicsit erősebben gondolkodok, példa egy Radeon 5750 vagy 5770, de jelenleg az 5770 passzív kártyát még nem adta ki a gyártó, így marad az 5750. Szerinted az 5750 teljesítményre van-e olyan, mint a Geforce 8800 GTS? A másik fő gondom a játékok futtatása. Mint azt te is tudod, bizonyos játékok kérnek egy olyan programot, aminek a neve Physx (példának ide a Trine játékot tudom felhozni, akármekkora gépe van az embernek ez a játék nem indul el, mivel kéri ezt a bizonyos Physx nevű programot). Ezt a programot, ha jól tudom az Nvidia gyártja és le is szedtem anno, újabban meg már driver-be építik be. Az volna a kérdésem, hogy ha Radeon 5750-et veszek, tudok-e játszani olyan játékokkal, amik kérik ezt a bizonyos Physx-et, fel lehet-e ezt telepíteni attól, hogy nem Geforce hanem Radeon kártya lesz a gépemben? A mai játékok nagy részének már elengedhetetlen a Physx.

DANI

Kedves Dani!
Igen, természetesen fel lehet telepíteni a PhysX-et bármilyen gépen, legfeljebb a fizikai gyorsításért felelős algoritmusok nem fognak működni a játékban, amennyiben nincs meg az ehhez szükséges hardver. Ettől függetlenül a programok minden további nélkül működnek majd. A HD5750-nél erősebb kártyát valószínűleg nagyon nehezen lehetne lehűteni ventilátor nélkül, ezért nem erőltetik a gyártók ezeknek a forgalmazását. Természetesen te magad is csinálhatsz passzív hűtéssel rendelkező VGA-t, hiszen a hűtőket gyártó cégek portfólióján majdnem mindig van egy-egy óriási borda, amelyet videokártyákra lehet feleszkábálni. Ezzel a módszerrel egy gyárilag ventilátoros VGA-t könnyedén passzívvá tehetsz, viszont nem árt figyelni a házad szellőzésére is, mert nagyon hamar el lehet pusztítani egy ilyen kártyát a magas hőmérséklet következtében.

LEFAGYÓ GÉP

A segítségeteket szeretném kérni. Az alig egy éves gépem állandóan lefagy, ha komolyabb játékot indítok el (Battlefield BC2, Starcraft 2). A hang felakad, és a kép szép színes, csíkos lesz. Ha kikapcsolom és megnyomkodom a videokártyát, vagy a tápkábeleket, amik a videokártyába vannak bedugva, van, hogy tudok játszani pár órát. A konfiguráció egy éves, és a következő:

AMD Phenom II X3 710 (gyári hűtéssel) - általában 40 max 50 fokos terhelés alatt
Gigabyte GA-MA790X-UD3P AM2+
HKC USP5550 550W táp
2 x 2 GB Kingmax 1066 MHz RAM
Sapphire HD4890 1Gb videokártya (alapjáraton 62 fokos, terhelés alatt nem tudom)

Nem tudom, mennyit ehet, de +2 tápkábel is kell neki.

Windows 7-et használok, minden frissítés fel van telepítve, legfrissebb directX és ati driver. Elsőnek tápra, majd videokártyára gondoltam. Visszavittem a boltba, ahol vettem, letesztelték (az egész gépet) és azt mondták, semmi baja.
Nektek mi a tippetek?

LACEE

Kedves Laci!
A szervizben valószínűleg nem az általad felsorolt programokkal próbálták ki a gépet, hanem a saját bejáratott tesztkörnyezetükkel, amely gyakran tényleg nem produkálja a vásárlók által elmondott hibákat. Fontos, hogy a játékokat is frissítsd, hiszen nem elképzelhetetlen, hogy az ezekben rejlő hibák okozzák a fagyásokat. Én mind a Battlefieldről, mind a Starcraftról tudom, hogy sok Radeonos felhasználónak akadt vele gondja a játékok megjelenése után. Javaslom tehát, hogy a legfrissebb patch-eket tedd fel mindkettőhöz. A videokártyád tűrőképességét könnyedén próbára teheted, ha letöltöd a Furmark nevű programot, amivel monitorozni is tudod a grafikus mag hőmérsékletét.

ÁLTALÁNOS TUDNIVALÓK

Ha valamilyen oknál fogva rakoncátlankodik a gépetek (például valamelyik játékban textúrahibákat produkál a videokártya) és emiatt írnátok nekünk, előtte telepítsétek fel minden hardverelemhez a legújabb meghajtóprogramokat. Ha csak egy konkrét játékkal van gond, az ahhoz elérhető javításokat is rakjátok fel. Ez önmagában sokszor megoldja a problémát! Ha mégsem jártok sikerrel, leveleiteket továbbra is várjuk a hwmentoov@pcguru.hu e-mail címre.

TÁP GOND

Tanácsot kérnék egy valószínűleg hardveres problémával kapcsolatban! A konfig:

Asus M2N-E SLI alaplap
AMD Athlon X2 5200+ proci
4 GB 800 MHz RAM
Samsung 500 GB vinyó
MSI 9600 GT 1 GB vidkari
320W Gaba táp

A jelenség a következő: ha csak netezek, vagy filmet nézek semmi probléma nincsen a géppel, viszont ha elkezdek játszani bármivel (persze nem passziánszra gondolok), van, hogy 10 perc után, van, hogy fél nap után egyszer csak kikapcsol a gép, vagy lefagy és csak a reset segít, van, hogy kékhalál jelentkezik! Először a videokártyára gondoltam, mivel csak terhelés alatt jelentkezik a probléma, de az nincs egy éves, viszont a táp kb 6 éves és nem is egy nagy minőség!!! Tanácstalan vagyok! Örülnék, ha csak a tápot kéne lecserélni, jobban jövök ki anyagilag!!!
A vidkarit ki fogom próbálni egy másik gépben hamarosan, de szerintem a táppal lesz gond! Plz help…

Kedves Gábor!
Jól látod a problémát, valószínűleg elöregedtek az amúgy sem túl minőségi kondenzátorok a tápodban. Jó lenne, ha minél előbb cserélnéd, amíg még működik, és nem akar magával vinni egyetlen alkatrészt sem.

levrov@pcguru.hu

LEVROV

MERT A LEVROV JÓ, ÉS BÖLCS ANNAK MINDEN OLVASÓJA

CENTI VASTAG JÉG A SZÉLVÉDŐN. Általában nem vagyok egy panaszkodós fajta, de azért októberben viccnek is durva, hogy délelőtt tízkor jeget kell kaparnom az autóról, hogy el tudjak indulni munkába. Általában az ilyen akadályok láttán meghátrálok, és „na, ma itthonról dolgozom" felkiáltással vissza is megyek a házba (és aztán egész nap Civezek), de most történelmi késésben vagyok a levrovval, konkrétan kettő nappal vagyok a leadás után, feldühödött nyomdászok követelik a véremet, a fejemet és úgy általában szövetmintát mindenféle belső szerveimből. Ennek megfelelően tehát nem húzhatom tovább az időt (meg a nagydarab gépmesterek amúgy sem acélsodronyhoz hasonlatos idegeit), neki kell veselkedjek minden idők legkésőbb leadott levrovjának. Ettől függetlenül a minőség nem szenved csorbát, illetve egy picit mégis, mert lesz egy öltönyös kép rólam és Bate-ről.

RÉGISÉGEK

Helló, Miguel!

Néhány hónapja láttam újságosoknál, hogy három régebbi Gurut adtak 2000 Ft-ért. (Talán a 08, 09, 10 volt?) Ilyet csináltok majd még? Vagy akkor valamiért fölösleg maradt belőlük? Mindenesetre szerintem sokan vennének meg ilyen akciós, régebbi újságokat. A másik, ehhez kapcsolódó kérdésem: a régi számokat hol és mennyiért tudom megrendelni? Van pár régi rész, amit szeretnék megnézni. Köszi. Ha úgy gondolod, mehet újságba, de privátban is jöhet válasz.

MEDVE01

Ez egy megszokott dolog, egy adag újság mindenképp marad, hiszen a terjesztésnél arra törekszünk, hogy az egész országot lefedjük, így vannak olyan helyek, ahonnan mindenképp visszajön valamennyi, és ha már visszajön, miért ne fussunk vele újabb köröket. Ezek egyik formája az egybecsomagolás, de tavaly a Gameshow-n is ezeket a lapszámokat adtuk nagy kedvezménnyel – el is ment jó pár száz darab. A lényegesen régebbi lapszámainkkal kapcsolatban sok jóval nem tudlak biztatni, főleg ha a kiadóváltás előtti időszakból szeretnél beszerezni valamit, az ugyanis még nekünk itt bent sem megy könnyen. A 2008. január elseje utáni számokból jó eséllyel tudsz szerezni, ha felhívod a terjesztést a lap elején látható telefonszámon, azelőtti példányokat pedig talán a netes aukciós oldalakon találsz.

Viszont ha már szóba kerültek az egybecsomagolt, akciós Guruk, hadd ragadjam meg az alkalmat, hogy elmondjam: igen, tudjuk, hogy néha a bennük rejlő DVD-k hibásak. Ennek nem az a magyarázata, hogy vackot akarunk rátok sózni, hanem hogy az újságok saját súlya hosszabb távon kárt tehet a lemezekben, elég, ha egy köteg öt centit odébb csúszik, és a kemény gerinc megnyomja az alatta lévő pár darab Gurut. Ha azt tapasztaljátok, hogy a gépetek nem játssza le a lemezt, ne keseredjetek neki nagyon, inkább hívjátok az imént emlegetett terjesztést, és mondjátok el, hogy jártatok – általában szoktunk megoldást találni a problémára.

TIKA, A NEMZETI KINCS, V2.0

Helló, Miguel!

Csak közölni szeretném veled meg a Levrov olvasóival, hogy Tika kollégád milyen figyelmes fickó, mert az elmúlt két hétben számtalanszor fordultam felé kisebb-nagyobb problémákkal, és nem elég, hogy válaszolt, de segített is. Csak ennyit akartam. Na meg figyelmeztesd a padtársadat (ha egyáltalán még eltűröd magad mellet), hogy az idei Budapest Gameshow-n megkeresem, elkapom, ééééééééééés.............kérek tőle egy aláírást 2010/12-es Guruba.

MÁRTON

Tessék, mindenki, aki izgult Tika koma hogyléte miatt, megnyugodhat: él, lélegzik, sőt még segít is. Hát, ilyen a mi (tak)Tikánk. Ú, ez de rossz, bocsánat. Amúgy amennyire tudom, tényleg segítőkész srác ő, a játékmentőöv csak egy kis szelete annak a rengeteg válasznak, amit minden hónapban megfogalmaz, szóval ha elekadsz valahol, keresd őt, mert biztos segít.

A padtársam alatt három dolgot érthetsz, egyrészt az óriási kuplerájt, ami folyamatosan uralma alatt tartja az asztalomat (bár szerintem még nem rendelkezik annyi intelligenciával, hogy le tudja írni a nevét), másrészt Christ, harmadrészt Bate-et, merthogy L alakban vannak az asztalaink, szóval szigorúan véve mindketten potenciális áldozataid lehetnek a Gameshow-n. Micsoda őrült mák, hogy mindketten ott lesznek majd, sőt, az utóbbit még a színpadon is megdobálhatod valami keménnyel.

ÉN MIÉRT VAGYOK MR. PINK?

Üdv, Miguel!

Azért írok, mert egy pár év kihagyás után újra veszem a Gurut. Tetszik az új színes dizájn, de gondolom, másoknál is súrolta a határt a pink címlap. Elhiszem, hogy gamában van az is, miért nem lett sárga? Vagy nem tudom, mert igen agyaltam, hogy ezt aztán nem veszem meg (végül F1 miatt megvettem).

Más: a kyr pusztítók jelmondata, az nincs levédve véletlenül? „Nem nyerni jöttünk, hanem pusztítani." Akkor azt nem kellett volna idézőjelbe tenni? Csak kérdem… Megint más: a Homefront cikket nem egészen értettem. Kicsit kiestem a játékiparból a munka révén, de ez valami játék? Szép sztorik voltak, de nem egészen értettem…
Köszi, ha válaszolsz,

SHIRON

A rózsaszín címlap miatti dicsérő (na, ilyen kevés lesz) és gyűlölködő e-mailek íróinak üzenek egy füst alatt ezzel az egy válasszal: azért lett pink a Dead Rising 2-es címlap színe, mert így egy menetben meg tudtuk mutatni Szati dizájneri zsenijét, illetve Shoe valós nemi identi… (Miguel, ha befejezed, megbánod – Shoe) …tását. (Nem ijesztesz meg, pinksrác – M) Valójában ez persze nem komoly, de az tény, hogy azért bent is vakargattuk kicsit a fejünket, hogy vajon mennyire jó ötlet ez a szín, sajnos az csak utólag derült ki, hogy még Midnite_ is kiborult, mikor meglátta, pedig ő lány, vagy mi. (Igen, „vagy mi", hát még WoW-ozol is, ne nézz így.) Amúgy a legmókásabb rész, hogy napokon át lamentáltunk azon, hogy vajon szabad-e nyílt koponyasérüléses zombit tenni gyerektenyér nagyságban a címlapra, de végül győzött a bulváros énünk, és mint kiderült, senki le sem sajnálta, hogy van-e agyvelő premier plánban a frontoldalon, vagy nincs.

A kyr pusztítók jelmondatát évek óta használom különböző élethelyzetekben, és eddig egy mozaikmágus sem tört az életemre, Tier Nan Gorduin sem húzta el a nótám, és a kráni fejvadászok is nyugton hagynak, szóval vegyük úgy, hogy ez egy lejátszott meccs. Ezzel kapcsolatban jegyezném meg, hogy nagyon remélem, a Big Bang Theory (vagyis Agymenők) sorozat készítői nem varrnak a nyakamba egy pert amiatt, hogy az általam ismert egyetlen altatódalt éneklem a fiamnak, mégpedig a széria által világsikerre ítél Soft kitty, warm kitty címűt. Geek in training, ahogy Grath fogalmazott, mikor ezt megtudta...

A Homefront cikkel kapcsolatban tudtuk előre Wilsonnal és Atival, hogy lesznek páran, akiknek elsőre nem áll majd össze a dolog, de annyira tetszett nekünk ez a koreás-világuralmas téma, hogy nem akartuk veszni hagyni egy kivételes formavilágú cikk lehetőségét. Amúgy igen, az egy játék, amiben végre az amerikaiak állnak a férfi nemi jegyek rossz oldalán (persze csak eleinte, a történet végére nyilván helyreáll a rend).

MŰSOR

Helló, PC Guru!

1. Király a magazin, de mi lenne, ha mondjuk a játéktesztekhez nemcsak egy újságíró, hanem a többiek véleménye, értékelése is benne lenne? Most nem arról beszélek, hogy nyolcan írjanak le 4 oldalas tesztet ugyanarról a játékról, hanem egy boxban egy rövidke vélemény, mint a Mafia 2-nél. Mert sokszor vettem észre, hogy egyes dolgokban nem értetek egyet pl. a BioShock 2 videotesztnél: Bate csak rosszakat mondott róla, míg Chrisnek bejött (igaz, néhányszor nagyon „jószívű").

Bár jellemzően valóban az van, hogy egy ember mondja el a véleményét, azért nem ritka, hogy pár száz karakterben egy másik cikkíró is hozzáteszi a tapasztalatait. Erre azonban általában csak akkor kerül sor, ha vagy a játék súlya, vagy a megítélés kettőssége szükségessé teszi. Például ha egy nagy, régóta készülődő játékról teszt közben kiderül, hogy korántsem teljesít olyan fényesen, mint azt eredetileg vártuk (így hirtelen az Assassin's Creed első része ugrik be), akkor több embert is megkérdezünk, és ha valaki elég markánsan meg tudja fogalmazni a kételyeit, vagy épp ellenkezőleg: valami olyanra hívja fel a figyelmet, amit a másik cikkíró nem emelt ki, akkor bekerül. Ettől függetlenül azonban különbözőek vagyunk, és úgy általában képesek vagyunk objektíven értékelni egy-egy programot, előfordul, sőt, természetes, hogy eltérő szinten szeretünk bele játékokba.

2. Jó lenne, ha Top 10-ből (Magyarország, Steam stb.) többet egy oldalra raknátok.
3. Gondoltatok már rá, hogy saját csatornát vagy műsort indítotok?

COOL DOWN

Az igazat megvallva a toplista kizárólag azért szerepel az újságban, mert mikor kivettem, mindenki sivított, hogy kéri vissza, mert milyen vicceseket írunk oda mindig. Tekintve, hogy minimum 3 hetes adatokat közlünk le, sok értelmét nem látom úgy általában a toplistáknak, de ha nektek tetszik, amit Chrisszel közösen szülünk oda, akkor ennyi azért belefér. Saját műsor volt egy ideig, és szinte minden hónapban esküt teszünk, hogy na akkor majd most újraindítjuk a Külvilágot, aztán valahogy mindig közbejön valami, utazások, kivételesen hajtós leadások... Persze ha valaki nagyon gazdag lát fantáziát bennünk, akkor ne legyen szégyenlős, írjon, telefonáljon.

MINEK A BÉTA?

Sziasztok!

Érdekes dolgon gondolkoztam a minap, remélem, hogy ti tudtok segíteni a megoldásban. MMO-król lesz szó, azon belül is a nyílt béták értelméről. A közelmúltban több ilyenben is részt vettem, aztán az adott játék megjelenésekor meglepve tapasztaltam, hogy szinte semmi sem változott. Final Fantasy XIV, Need for Speed World, APB – mindegy, hogy melyiket mondom, mert mindháromnál úgy éreztem, hogy a végleges, megjelent játék ugyanazokkal a hibákkal jött ki, mint a hetekkel-hónapokkal hamarabb kiadott béta. Rossz meccsszervezők, hardveres és szoftveres hibák, megbicsakló játékmechanika, kiegyensúlyozatlan kasztok. Nem is csoda, hogy mindegyik nagyot bukott. A kérdésem tehát ez: mi a fészkes fenének vesződnek a cégek a bétával, ha aztán nem tanulnak belőlük? Mi értelme van lejelenteni a hibákat, ha nem javítják ki őket?

GYMBO

Ha így kérdezed, valóban az a válasz, hogy semmi – a nyílt bétáknak ugyanis elsősorban nem minőségbiztosítási, hibavadászi szerepük van. Egy-egy ilyen esemény arra jó, hogy felpörögjenek kicsit a játék körül a dolgok, egy régóta készülő MMO-nak hatalmas reklámértéke van, nem ritka, hogy a kiadott kódok kisebb vagyonokért cserélnek gazdát a neten. A másik cél a játék terhelhetőségének vizsgálata, hiszen a bétaidőszak alatti szerverteljesítményből már ki lehet kalkulálni, hogy szükség van-e további gépek csatasorba állítására, esetleg durván alá- vagy túlbecsülték az igényeket. Amúgy a kérdésedre ott a válasz a leveledben: a megjelenés előtt másfél-két hónappal kezdett béták túlságosan közel vannak a végleges dátumhoz, így már él a content lock, vagyis új tartalom már csak akkor kerülhet bele a játékba, ha valami durván kiüti a biztosítékot a tesztidőszak alatt (kirívóan erős tárgy, túl nehezen kezelhető autó). A bétás tapasztalatok alapján inkább csak a tartalmi csiszolás és finomhangolás a jellemző, márpedig ha egy játék akkora hiátusokkal rendelkezik pár hónappal a megjelenés előtt, mint a fent említett három jómadár, akkor bizony a világ minden bétatesztere sem segíthet. Hogy őszinte legyek, van még pár olyan versenyző a mostanában készülő MMO-k mezőnyében, akik sikerességével kapcsolatban komoly kétségeim vannak, és ezek közül nem egy igen-igen nagy név (NEM a Cataclysm), de azoknál azért még van egy halvány esély arra, hogy a készítőknek megjön a jobbik eszük.

KÖVSZÁM

Kedves Miguel!

Már többször megfigyeltem, hogy a következő szám ajánlójában sokszor olyan cím szerepel, amiről aztán nem esik szó a következő számban. Hogy lehet ez? Csak a hasatokra csapkodtok, mikor ezt a részt kitaláljátok? Az elmúlt néhány alkalommal többször is volt ilyen, és bár nem zavar nagyon, azért furcsa...

GABRIEL

Na, hát ennek is több magyarázata van. Egyrészről beletrafáltál ezzel a hasraütéses dologgal, bár a pontos technológiai folyamatnak több köze van a Hold aktuális állásához. Másrészt meg azért a játékipar csak erős eufemizmussal nevezhető a szórakoztatóipari ágazat svájci órájának: megesik, hogy már csak hetek vannak hátra egy játék megjelenéséig, mikor a kiadó bejelenti, hogy ha nem nagy baj, akkor csúsztatna egy csöppet, mondjuk úgy jövő ilyenkorig. Így jártunk a közelmúltban több címmel is, legutóbb például a Fable harmadik részével: hiába mondta az álnok Microsoft, hogy az Xbox 360-as és a PC-s változat egy időben jelenik majd meg, valami közbecsúszott, és az utóbbira jövő tavaszig várnunk kell. A tervezett előzeteseinkkel szintén ez a helyzet, hiszen egy-egy olyan cikket, ahol egy még be nem jelentett játékról írunk, akár hónapokig is szervezünk, és ha a lapzártakor úgy fest, hogy a következő számukban már benne lesz az adott írás, mert addigra lezajlik a (jellemzően külföldön megtartott) sajtóesemény, lejárnak a közlést tiltó embargók, megjön a hivatalos grafikai anyag, akkor a kövszám-tartalomba beletesszük, hogy hurrá, írunk x-ről. Aztán csúszik az egész a fenti tényezők valamelyike miatt, és kénytelenek vagyunk megint várni picit. És ezt én sajnálom a legjobban.

Miguel
levrov@pcguru.hu

NEMZETKÖZI ÖLTÖZZ KI NAP

Általában a levrovba nem szoktam fényképeket berakni, mert csak a helyet foglalja az igazán fontos tartalom elől. Azonban október 13-án Bate-tel úgy döntöttünk, hogy mi is részt veszünk a Nemzetközi Öltözz Ki Napon (International Suit Up Day), és készült is egy közepesen kompromittáló fotó a jeles alkalomról. Amúgy érdekes élmény volt minden különösebb ok (érettségi, esküvő, temetés) nélkül öltönyt húzni, jövőre csatlakozzatok ti is!

VÁGVÖLGYI B. ANDRÁS

Koloradó Kid

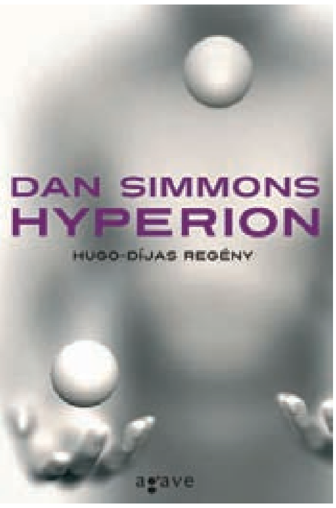
regény • Nyitott Könyvműhely

Az '56-ra emlékező nemzeti ünneppel szinte egy időben került a mozikba a Koloradó Kid című magyar mozifilm, ami nem véletlen, hiszen magának a műnek is komoly köze van az 54 éve lezajlott forradalomhoz. Ugyanakkor a film regényváltozata is napvilágot látott, így ha valaki nem mozgóképen szeretne elmerülni a jól ismert történelmi díszletek közt játszódó bosszútörténetben, az választhatja az irodalmi változatot is.

DAN SIMMONS

Hyperion

regény • Agave Könyvek



Legutóbb ugyanezen oldalakon Iian M. Banks sci-fijét ajánlottuk nektek, és úgy tűnik, az Agave könyvek tartalmas őszt szeretne a tudományos fantasztikum rajongóinak, ugyanis ismét elérhető itthon a Hugo-díjas Hyperion, annak is az első része. A műfaj szakértői szerint ez a sorozat nem hiányozhat egyetlen sci-fi megszállott polcáról sem, szóval ha közéjük tartozol, itt a soha vissza nem térő alkalom beszerezni.

BRIAN LEE O'MALLEY

Scott Pilgrim 3.

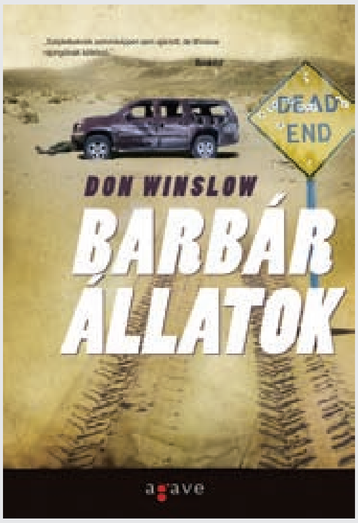
képregény • Agave Könyvek

Habár a képregények kicsit odébb vannnak, nem tudtuk magunkban tartani, hogy már idehaza is elérhető a Scott Pilgrim sorozat harmadik kötete, amiben természetesen tovább bonyolódik a címszereplő amúgy sem túl egyszerű szerelmi élete. A múlt ismét árnyékot vet Scott és Ramona románcára, és hősünk ezúttal sem ússza meg, hogy összeakasszza a bajuszt néhány gonosz exszel. Szóval a 3. kötet megint kihagyhatatlan.

DON WINSLOW

BARBÁR ÁLLATOK

Agave könyvek • 246 oldal • 2880 Ft

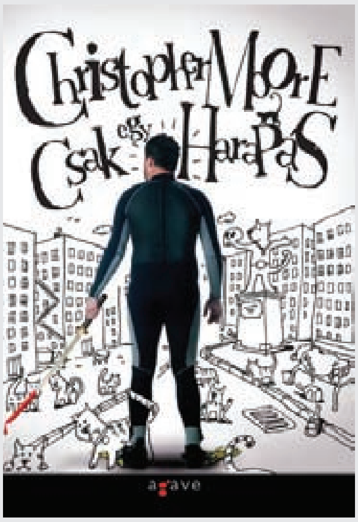


Don Winslow neve már nem cseng ismeretlenül a magyar olvasó számára, hiszen az Agave Könyvek jóvoltából már megismerhettük két korábbi munkáját (Drogháború, Bobby Z halála és élete), most pedig itt a Barbár Állatok, ami műfaját tekintve ismételten bűnügyi regény, és abból is a kevésbé visszafogott fajta. És akkor még finoman fogalmaztunk. Egyrészt a kötet meglehetősen erőszakos, ami mondjuk nem annyira meglepő, hiszen a főszereplők, Chon és Ben marihuánatermesztők, de még így is sokkal véresebb, mint amit általában ebben a műfajban megszokhattunk. Amúgy lesz itt fenyegetés, emberrablás, durva ellentétek, precízen kivitelezett terv, és annak kevésbé precíz végrehajtása, a már fentebb emlegetett durvulással és jó adag erotikával fűszerezve. Ez persze még nem olyan nagy truváj, ilyesmi bőven akadt a könyvesboltok polcain már korábban is, Winslow munkáját az teszi hihetetlenül pörgővé és némileg autentikussá is, hogy nem nagyon bajlódik a leírásokkal, a míves szövegeléssel, hanem darálva, pattogósan, egyszerűen osztja meg velünk a cselekményt. Habár irodalmilag ez nem annyira magas, de szórakoztatónak éppen tökéletes, és mi másért is vennénk a kezünkbe egy ilyen kötetet, ha nem azért, hogy egy kicsit elmerüljünk egy olyan világban, aminek – szerencsére – a miénkhez semmi köze. Nem egy fáklyásmenet a Barbár állatok (és erre azért a cím is igyekszik felhívni a figyelmet), de ha szeretjük a műfajt, és nem ijedünk meg a modern stílustól meg a nyerseségtől, akkor határozottan megéri benevezni erre a kötetre.

CHRISTOPHER MOORE

CSAK EGY HARAPÁS

Agave Könyvek • 274 oldal • 2880 Ft



Kicsit kezd elegünk lenni a vámpírokból, már a fogkrémes tubusból is ők folynak, szerelmes vérszívó vagy vérszívót imádó szerelmes több van már 2010-ben, mint ahány ember ezen a földgolyón, és nagyon úgy tűnik, hogy egy darabig még nem lesz ennek vége. Szóval tényleg elegünk van a vámpírokból, de azért mindig van valami vagy valaki, aki erősíti a szabályt, s nincs ez másképp esetünkben sem, ugyanis mégiscsak akad egy vérszívós széria, amit nem tudunk nem imádni, és ez nem más, mint a Christopher Moore-féle vámpírkaland, aminek a most megjelent Csak egy harapás a befejező része. Na ne tessék félreérteni, nem valami romantikus ömlengésről van szó, hanem egy kőkemény komédiáról, amiben éppenséggel vámpírok jutottak főszerephez. Főhősünk Abby, aki szeretne kiteljesedni vérszívó démonként, de valahogy mindig közbejön neki valami: a suli, egy új bakancs, vagy éppen Chet, a macska, aki maga is vámpír, méghozzá újdonsült, és nem nagyon bír magával, aminek azért van némi hátulütője, történetesen az, hogy Abby városában egyre több lesz a vérszomjas vámpírmacska. Elég abszurd, nem igaz? És ez még nem minden, de persze nem szeretnénk ellőni minden poént előre. Amit tudnotok kell, hogy a Csak egy harapás könnyfakasztóan vicces mű – akárcsak Moore többi munkája –, és nehéz nem imádni minden sorát. Viszont érdemes tudni, hogy ez már tényleg a befejező kötet, szóval ha nem akartok kimaradni a teljes kalandból, akkor mindenképpen nézzetek utána a korábbi részeknek (Vérszívó démonok, Totál szívás) is.

ARCADE FIRE

THE SUBURBS

MERCURY ➲ 16 szám

Prófétának lenni pocsék dolog, mert túl nagyok az elvárások. Ha az Arcade Fire-ről van szó, akkor ez körülbelül stimmel is, hiszen hány olyan zenekar mondhatja el magáról az elmúlt tíz évben, hogy ha stílust nem is teremtettek, de már önmagukban is egy mozgalomnak felelnek meg? Létszámban, jelentőségben és innovációban legalábbis mindenképp. Felülmúlni egy élő, saját legendát? Lehetetlen, és nem is sikerülhetett: a Funeral és a Neon Bible annyira beleégett az art rock vénájába, hogy még egy lórúgásnyi adrenalinnal és egy vödör Domestosszal sem lehetett volna onnét felmosni. Ha erre rápakoljuk a hároméves szünetet, akkor az ember hajlamos óvatosan közelíteni. Pedig a Suburbs jó, sőt, remek: tizenhat számos, extravagáns gyűjtemény, ami legalább annyira grandiózus, mint a Muse utolsó próbálkozása, csak épp a felesleges celeb-maszturbáció, nagyzenekari kíséret nélkül. Hiszen az maga az Arcade Fire, az eddigi erő és intenzitás kissé visszacsavart kiadásában, de tökéletesre hangszerelt előadásmóddal. A Suburbs olyan, mint egy szinuszfüggvény: kábé minden harmadban visszavesz a tempóból, de a lendületét sosem veszti el, és gyönyörű ív mentén halad tovább. Az erős kezdés utáni két részre bontott Half Light a himnusz, a Suburban Wars az ultradallamos sikerszám, a Months of May a részeg ráadás, ahol a tetőpontot talán az albumot kvázi záró Sprawl II képviseli a maga megdöbbentő ABBA imitálásával – ami megmagyarázhatatlan módon mégis remekül bepasszírozható az Arcade Fire hangszerfetisizmusra alapozó hitvallásába. Most már csak hinned kell benne.

INTERPOL

INTERPOL

Matador ➲ 10 szám

Az Interpolnak azért van könnyű dolga Halloweenkor, mert már megvan a jelmezük: ők a huszonegyedik század józan Joy Divisionjei. Ha kicseréljük a neveket, kicsit visszaveszünk a tempóból és a nyálelektronikából, megkapjuk az Interpolt. És vele együtt a státuszt – ha a kilencvenes évek zenei pionírja a Radiohead volt, a kétezres éveké az Interpol. Élvezhető melankólia zsugorfóliázva, egyszerűen fogyasztható, könnyű alapanyagokból készülő, összekeverve mégis megfoghatatlanul egyedi és zseniális tálalásban. A punk állítólag addig punk, míg nem túl sikeres/kevesen ismerik – és ez valamennyire az Interpolra is igaz. Mert ha az Interpolt az Interpol alapján kellene megítélni, akkor az embernek fogalma sem lenne arról, hogy hol keresse a zsenialitást. Itt semmiképp, a negyedik lemezre Paul Banksék bedobják a törölközőt, és hakniznak. Nem részegen, és nem is amatőr módon, de a zsenialitás és az újdonság szikrája nélkül – ez az Our Love to the Admire-nél talán még vállalható volt a csúcs felé való kilengésekkel, de ez itt sacc per kábé három számra szűkül. Az Interpol csak akkor Interpol, mikor nagyon erőlködik, a maradék 7 dalnál viszont inkább olyanok, mint egy gyenge tribute zenekar, ami megpróbálja imitálni a kedvenceit. Az pedig általában hülyén néz ki, ha az ember saját magát próbálja a tükörnél, több tízezer emberrel a háta mögött. Még jó, hogy az Undoing az utolsó szám: ezt tényleg jobb lenne inkább visszacsinálni.

RÖYSKOPP

SENIOR

PIAS ➲ 9 szám

Félbe vágott albummal előállni általában nem szokott annyira jól elsülni – viszont az sem, ha az ember képtelen szortírozni, és inkább mindent egy lapra tesz fel, akár a dupla lemez árán is. A Senior e tekintetben a kettő közé esik – se nem második fél, se nem a szortírozás maradéka. Ha van a zenéiben szellemi utód (ráadásul az eredeti alkotóktól), akkor ez az: pontosan olyan, mint a Ratatat idei LP4-e. Variációk egyetlen témára. Ugyanaz a tempó, ugyanazok a dallamok, csak épp szöveg nélkül – pontosan az, amire az ember hullafáradtan, a késő téli estéken vágyna, ha túlságosan zsongana a Juniortól. Mert ez szinte kottára ugyanaz, remixelve, a vokált lekaparva. Éppen ezért önálló vagy teljesen új albumnak kezelni a Seniort talán hiba lenne. Nem állná meg a helyét, és tulajdonképpen a jelenlegi formájában sincs túlságosan sok értelme. Mert a Tricky ugyan zseniális, de a Tricky Two inkább csak annak az elnyújtott encore-ja, amit az ember úgyis áttekerne a tizennyolcadik hallgatás után. Kezdő filmeseknek persze tökéletes alapanyag a művészinek gondolt nagytotálokhoz és montázsokhoz, de az ember csak úgy nem hajítaná be a lejátszóba. Tudnak ennél jobbat is a norvégok, ha akarnak, csak nem kellett volna ennyire korán elkezdeni azt a téli álmot. Norvégiában hideg van, és elgémberedett ujjal nehéz a keverőpultot birizgálni, úgyhogy most az újrakeverő gomb nyert – legközelebb talán majd a slágergyár fog.

TOVÁBBI MEGJELENÉSEK

BRAVO CLASS HITS
Válogatás

MAROON 5
Hands all over

SHAKIRA
Sale el Sol

STING
Symphonicities

TAIO CRUZ
Rokstarr

PANCSER POLICE

ADATOK

RENDEZŐ
Adam McKay

SZEREPLŐK
Will Ferrel, Mark Wahlberg, Michael Keaton

HOSSZA
107 perc

Igazából nem is tudjuk, hogy mire számítottunk, mikor beültünk erre a filmre. Na jó, ha őszinték akarunk lenni, akkor bizony bedőltünk az előzeteseknek, és azt hittük, hogy valóban egy szórakoztató alkotásra váltunk jegyet – sajnos nem így lett. A Pancser Police lényegében két aktakukacról szól, akik szeretnének kitörni a „szuperzsaruk" árnyékából, és erre akkor lesz lehetőségük, mikor a város két ajnározott kopója kidől a sorból. Az alapkoncepció még nem is lenne rossz, azonban a Will Ferrel és Mark Wahlberg főszereplésével készült film vontatott, csak nagyon ritkán vicces, helyenként pedig egyenesen unalmas. Már maga a forgatókönyv is egy katasztrófa, de ami a legrosszabb, hogy a két főhős között semmilyen összhang nincs, nem képesek rendes csapatot alkotni, és ezáltal még az a kevés poén sem működik, ami egy másik párossal talán a helyén lett volna. Bár a Pancser Police viszonylag jól indul, hamar kifullad, a néző egyre kínosabban feszeng a székében, és azon gondolkodik, hogy de jó lenne már, ha ennek az egésznek vége lenne. Sajnos a megváltás csak 107 perc után érkezik, és a moziból távozva szinte biztos, hogy arra fogunk gondolni, hogy milyen más, hasznos dologgal tölthettük volna azt az időt, amit a Pancser Police megtekintésére fordítottunk. Legyetek okosak, ha tehetitek, messziről kerüljétek ezt a filmet.

Pozitívumként elmondható, hogy egyáltalán nem kötelező megtekinteni...

GURUMÉRLEG

...minden más már csak negatívum: unalmas, kínos, és csak húsz percenként vicces.

THE EXPENDABLES

ADATOK

RENDEZŐ
Sylvester Stallone

SZEREPLŐK
Sylvester Stallone, Jason Statham, Jet Li, Dolph Lundgren

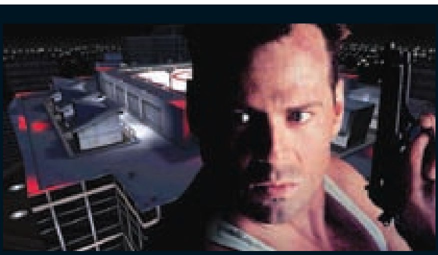
HOSSZA
103 perc

Jutalomjáték – talán ez lenne a legjobb jellemzés a magyar mozikban A feláldozhatóak címre keresztelt The Expendables mozira. A Sylvester Stallone által írt és rendezett moziban az akciósztár játssza a főszerepet is, és alkotásával nemcsak egy műfajnak, de jó néhány társának „állít emléket", hiszen az öreg Sly mellett olyan színészek vesznek részt a másfél órán át tartó csetepatéban, mint Jet Li, Jason Statham, Dolph Lundgren vagy éppen Mickey Rourke. Persze komoly történetet nem kell várni, és nem is szabad, az Expendables egy, a nyolcvanas éveket idéző akciófilm, ahol a lényeg a digitális bohóckodástól mentes akción, a tökös beszólásokon és a szép lányok megmentésén van. Ha mondanivalót, karakterfejlődést, komoly színészi alakításokat vársz, akkor felejtsd el ezt a filmet, ha viszont szereted a régi iskolát, a valódi robbanásokat, a kaszkadőrmentes mutatványokat és a nagy pofonokat, akkor vétek lenne kihagynod ezt a mozit. Másfél óra tömény akció, ami csak néha kínos, de ugyanakkor meg is nevettet, és szinte lecsöppen a vászonról a tesztoszteron. Néha kell ilyen is, szerencsére a nagyvilágnak bejött a nosztalgia, így Stallone már a folytatást tervezi. Mi pedig abban bízunk, hogy maradt még néhány elfeledett név, és jó néhány adag puskapor a tarsolyában. Gyerünk srácok, adjatok nekik!

Király akciók, tökös beszólások, kikacsintások – 100% szórakozás férfiaknak.

GURUMÉRLEG

Persze sokat nem kell várni tőle. Gagyi történet, néhány fájdalmas párbeszéd. De ennyi kell....



NAGYON-NAGYON DRÁGA ÉLET

FOLYTATÓDIK A DIE HARD SZÉRIA

Bruce Willis nemrégiben azt nyilatkozta, hogy ő még simán benne lenne két Die Hard folytatásban, és állítólag az ötödik résszel kapcsolatban már el is kezdték a munkálatokat. Az öreg McClane-t alakító színész elmondta, hogy a következő években még simán bevállalná a szerepet, azonban a hatodik epizód után biztos, hogy kiszállna a szériából, lévén már ő sem lesz fiatalabb, viszont ezt követően szívesen átadná a stafétabotot egy ifjoncnak. Mondjuk ez utóbbi elég furán hangzik: most komolyan, el tudjátok képzelni a Die Hard sorozatot Bruce Willis nélkül? Mert mi nem nagyon...

SUPERMAN VISSZA FOG TÉRNI

A RENDEZŐ MÁR MEGVAN

A forgalmazó stúdió (Warner Bros.) hamarosan elveszti a Superman képregény megfilmesítési jogait, így bele kell húzni, hogy még a lejárat előtt ki lehessen hozni egy kis pénzt az Acélemberből. A munkálatok már javában folynak, a cím már megvan (Superman: Man of Steel), és ami biztos, hogy a rendező a 300-zal befutott Zack Snyder lesz, és a film nem fog kapcsolódni egy korábbi Superman mozihoz sem, és a történet jó eséllyel a szuperhős korai éveiben fog játszódni, tehát ismét egy rebootttal, azaz újragondolással lesz dolgunk. Meglátjuk, mi sül ki belőle, mi azért kíváncsiak vagyunk.

TOP GUN 2?

ISMÉT DIVAT LESZ A RAY BAN?

Azt pletykálják a hollywoodi madarak, hogy a 80-as évek egyik legmenőbb filmje, a Tom Cruise főszereplésével készült Top Gun folytatást kaphat a közeljövőben. Mielőtt mindenki felhördülne, nem az egyre kevésbé fényes csillagként tündöklő Cruise lesz a főszereplő, csupán arról szól a fáma, hogy esetleg egy rövidke szerepben fel fog tűnni. A film jogait birtokló Paramount már megkereste az eredeti részt is alkotó Jerry Bruckheimert és Tony Scottot, szóval még egy jó film is kisülhet a dologból. Ez nem is lenne rossz, mert régen volt a mozikban igazán jó repülős mozi.

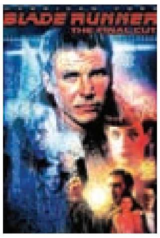
SZÁRNYAS FEJVADÁSZ

ADATOK

LEMEZEK SZÁMA
1 és 2 BR

ÁRA
DVD: 3190
Blu-Ray: 7990

MEGJELENÉS
november 17.



Úgy hisszük, abban nincs vita, hogy a Szárnyas fejvadász igazi kultuszfilm, időtálló alkotás, amely Philip K. Dick hasonlóan zseniális „Álmodnak-e az androidok elektronikus bárányokkal?" című írásából készült. Habár a Blade Runnernek már volt számos kiadása és rendezői változata, érdemes odafigyelni a Végső vágás (The Final Cut a 2010-es újrakiadás alcíme) változatra is, ugyanis a lemezen digitálisan felújított új jelenetekkel és sosem látott különleges effektusokkal felturbózva, 5.1-es újrakevert hanggal nézhetjük meg a filmet. Ha pedig ez még nem lenne elég, akkor a mestermű mellett találhatunk még a korongon három audiokommentárt (az egyikben maga Ridley Scott beszél a filmről) és egy bevezetőt a legendás direktortól. A Blu-Ray és a DVD kiadás nem csak a képminőségben tér el egymástól, ugyanis a BR kiadás második lemeze még tartalmaz egy dokumentumfilmet is, amely visszarepít minket a forgatás idejére, megtekinthetünk néhány bakit, kimaradt jelenetet, és eddig sosem látott interjúkkal is találkozhatunk, továbbá megismerkedhetünk a mozi „örökségével", a világban keltett visszhangjával. A Végső vágás változat tehát univerzális kiadás, mind a rajongóknak, mind pedig azoknak kiváló választás lehet, akik eddig valamilyen oknál fogva elkerülték a valaha készült legjobb sci-fi noirt. Kötelező vétel.

Egy igazi klasszikus, sosem látott minőségben, kevés, de annál értékesebb extrával.

GURUMÉRLEG

A Blu-Ray kiadás még mindig indokolatlanul drága...

MAD MEN – 1. ÉVAD

ADATOK

LEMEZEK SZÁMA
4 DVD

ÁRA
4290

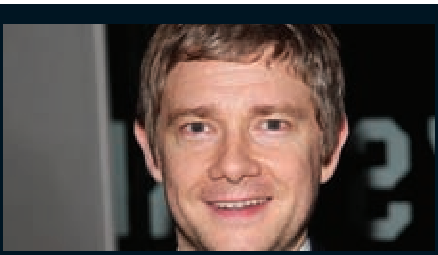
MEGJELENÉS
október 25.

Mire ezeket a sorokat olvassátok, a Mad Men – Reklámőrültek első évada már elérhető lesz a DVD-piacon. De mi is ez a Mad Men? Hazánkban sajnos egyik nagyobb kereskedelmi csatorna sem tűzte műsorára ezt a szériát, pedig az utóbbi évek egyik legjobb sorozatáról van szó, amely egy igencsak érdekes világba és időszakba kalauzolja el a nézőket. A hatvanas években járunk, New Yorkban, a fókuszban a reklámpiac, azon belül is egy cég, ahol a „reklámőrülteknek" igen komoly kihívással kell szembenézni: az egyre hangosabb dohányellenes lobbi ellenére is ki kell találni egy ütős kampányt a Lucky Strike cigarettának. A Mad Men egyrészt bepillantást enged a reklámszakma kulisszái mögé, méghozzá a „hőskorban", mikor még tényleg minden más volt, így a téma iránt fogékonyaknak kiváló terep, nem mellesleg abszolút hiteles alkotás, amire a színészek teszik fel a koronát. Nem véletlen, hogy 2010-ben a Golden Globe gálán a legjobb drámai sorozat díjával jutalmazták a szériát, és korábban is besöpört még jó néhány elismerést. Ha tehát szereted a tökéletesen kivitelezett, hiteles és mindemellett abszolút szórakoztató sorozatokat, akkor a Mad Men tökéletes választás lehet neked is, hiszen négy lemezen közel hatszáz percnyi igényes kikapcsolódás vár rád, és egy igazi sorozatjunkie polcáról ez a kiadás nem hiányozhat.

Újabb minőségi sorozat kapta meg az első évados kiadását, reméljük, jön a folytatás is.

GURUMÉRLEG

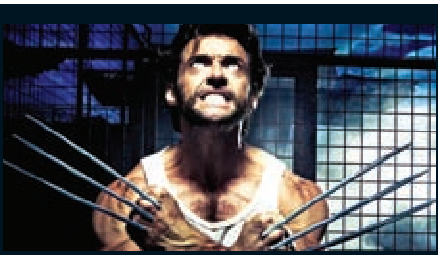
Sajnos nagyon úgy néz ki, hogy az epizódok mellett semmilyen extra nem kap helyet a lemezeken...



BEINDULT A HOBBIT

MÉGIS JÖN AZ ELŐZMÉNYFILM

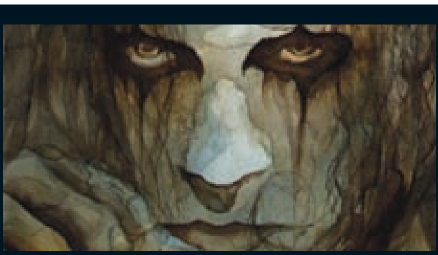
A Gyűrűk Ura elképesztő sikere után hamar felröppent a pletyka, hogy elkészül a fantasy-trilógia előzménye, a Hobbit is, ám nagyon sokáig csupán a stúdió és a lehetséges rendezők közötti huzavonákról lehetett hallani. Jelen pillanatban már sínen van a projekt, 2 részben láthatjuk majd a filmet, Peter Jackson ül a direktori székbe, és már a szerepeket is elkezdték kiosztani. Ami biztos, hogy Zsákos Bilbó karakterét Martin Freeman (képünkön) fogja életre kelteni, és a trilógiában látott színészek (Cate Blanchett, Hugo Weaving, Ian McKellen) is visszatérnek a produkcióba, hogy újra eljátsszák a szerepüket.



MEGVAN A ROZSOMÁK 2 DIREKTORA

LEHET, ÉRDEMES LESZ BEÜLNI RÁ?

Habár a Rozsomák (itthon érthetetlen okokból Farkas) film nem okozott osztatlan sikert, a kasszáknál jól szerepelt, így nem sokkal a bemutatót követően már azt lehetett hallani, hogy biztos elkészül a második rész. Hugh Jackmanről azóta is tudni lehet, hogy ismét eljátssza az adamantium-csontvázas mutáns szuperhős szerepét, de a rendező kérdése sokáig kétséges volt. Most már biztos, hogy a mozit Darren Aronofsky fogja levezényelni, akinek a Rekviem egy álomért és a Pankrátor című filmeket is köszönhetjük. Ezek után már merünk arra fogadni, hogy a második rész nem lesz akkora katasztrófa, mint amilyen az első volt.



ÚJRA BERÖPPEN A HOLLÓ

MEGLENNE A FŐSZEREPLŐ?

A kilencvenes években már készült egy feldolgozás a Holló című képregényből, és az első film mára kultstátuszba emelkedett, ami jó eséllyel leginkább annak köszönhető, hogy Brandon Lee a forgatás során életét vesztette egy rosszul kezelt kellékpisztoly miatt. Azóta készült még pár folytatás, de a mozikba egyik sem jutott el, annyira penetránsra sikeredtek. Most nagyon úgy tűnik, hogy ismét megpróbálkoznak a széria feltámasztásával, és a hírek szerint a főszerepre Mark Wahlberget kérték fel. Mi pedig azon töprengünk, hogy ez egy tízes skálán vajon mennyire rossz hír...

Alice Csodaországban

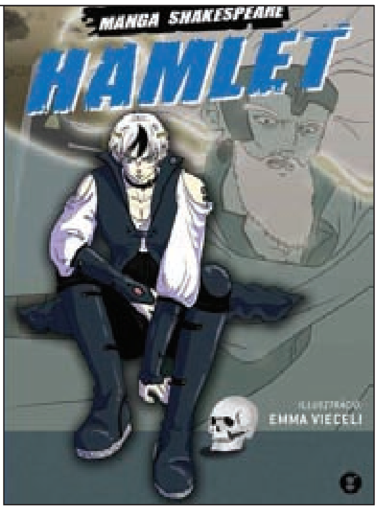
ÍRÓ/RAJZOLÓ **Sakura Kinoshita** KIADÓ **Fumax** OLDALSZÁM **82 oldal** ÁRA **1990 Ft**

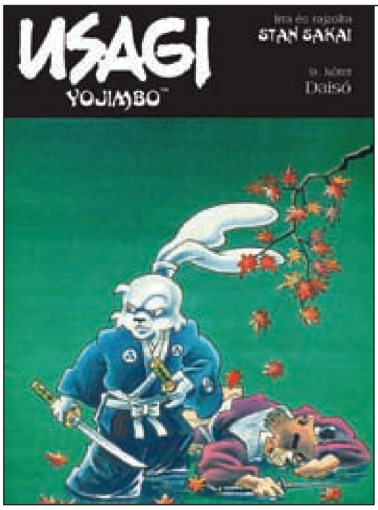
Úgy tűnik, a legnagyobb klasszikusok sem úszhatják meg, hogy manga váljék belőlük, és e havi képregény rovatunkban erre több példát is találhattok. Rögtön itt van ebben a témakörben Lewis Carroll mindenki által ismert regénye, az Alice Csodaországban, amelyet ezúttal Sakura Kinoshita dolgozott át rajzolt formába. Jó eséllyel Alice történetét nem kell senkinek bemutatni, így koncentráljunk rögtön az adaptációra, ami meglepő módon képes volt mindössze hatvan oldalba sűríteni a legendás (és milliószor feldolgozott) történetet. Ebből talán már érezhető, hogy a mű némi egyszerűsítésen esett át, de mindez egyáltalán nem azt jelenti, hogy egy trehány munkával lenne dolgunk, csupán nem kell ugyanazt a mélységet várni, mint az eredeti mű esetében. Sakura Kinoshita alkotása nem klasszikus manga, bár visszafelé, jobbról balra kell olvasni, egy teljes egészében színes kiadványról beszélhetünk, ami nem túl gyakori az ilyen kötetek esetében – azonban ez abszolút az Alice javára válik. Külön figyelmet érdemel a grafika, ami (többek között a színes oldalaknak köszönhetően) részletes, kellemes a szemnek, a karakterek kellemesen kerekdedek, szépen kidolgozottak, így az ember szívesen forgatja a kötetet. A japán stílus kedvelőinek kiváló választás, akár az Alice-rajongóknak is érdemes a figyelemre, csak az egészet helyén – képregényként – kell kezelni.

Manga Shakespeare: Hamlet

RAJZOLÓ **Emma Vieceli** KIADÓ **Agave Könyvek** OLDALSZÁM **198 oldal** ÁRA **2980 Ft**

Ahogy azt már fentebb fejtegettük, az e havi képregényajánlónk 2/3-os arányban adaptációs jellegű, hiszen az Alice Csodaországban mellett lehetőségünk volt egy másik klasszikust feldolgozó munkát is a kezünkbe venni, méghozzá a Hamletet, az Agave Könyvek jóvoltából – a leginkább krimikben utazó kiadó egyébként egy egész sorozatot indított Manga Shakespeare címmel, és már a Rómeó és Júlia is elérhető ebben a formában. A közel kétszáz oldalas kiadvány ragaszkodik az eredetihez, csupán „annyi" csavart találhatunk a finoman szólva gyengécskére sikerült borító mögött, hogy a dráma ezúttal egy cybervilágban játszódik – igaz, ez csak a rajzokban érhető tetten, ott sem túl jelentősen. Amúgy a Hamlet csak a grafikai megközelítésében manga, ami lényegében annyi tesz, hogy puritán, fekete-fehér képekkel dolgozik, de a hagyományos (nyugati) módon, balról jobbra olvasható. Maguk a rajzok nem tartoznak az élvonalba, látszik, hogy nem eredeti japán kezek vetették papírra a vonalakat, erőteljesen érződik a köteten, hogy csupán egy hullámot igyekszik meglovagolni. Ennek ellenére érdemes kézbe venni a kiadványt, ugyanis egy négyszáz éves klasszikust igyekszik megismertetni a mai fiatalokkal, s hiába került egy alternatív univerzumba a történet, hiába került a hangsúly a képekre, hiába egészíti ki grafika az eredeti szöveget, a mondanivaló, a dráma megmaradt – csak könnyebben fogyasztható a mai fiatalok számára.





Usagi Yojimbo 9: Daisó

ÍRÓ/RAJZOLÓ **Stan Sakai** KIADÓ **Vad Virágok Könyvműhely** OLDALSZÁM **210 oldal** ÁRA **2190 Ft**

A két feldolgozás után következzen most egy, a maga nemében egyedi munka, amely egyszerre hordozza magán a keleti és nyugati képregény sajátosságait. Stan Sakai (amerikában élő, de japán születésű alkotó) képregényéről, az Usagi Yojimbóról van szó, amelynek immáron a kilencedik kötete jelent meg az őszi képregénybörzére. A rajongóknak már nyilván nem kell bemutatni a szamuráj Rónint, de azoknak, akik esetleg még nem találkoztak Usagival, talán érdemes elmeséhni, hogy a képregény a feudális Japánba kalauzolja az olvasót, ahol a szereplők állatok képében élik a mindennapjaikat. Ebben a világban kalandozik nyúl főhősünk, az urát vesztett szamuráj, aki rendre valamilyen problémával találja szemben magát, amit mindig a saját becsületkódexe szerint igyekszik megoldani. Hol humoros, hol tanulságos, hol drámai pillanatoknak lehetünk tanúi a fekete-fehér, az amerikai és japán képregényeket egyaránt idéző rajzoknak köszönhetően, s hiába járunk már a sokadik kötetnél, Usagi és a világa még mindig nem vesztett a varázsából, jó kézbe venni és elmerülni a legújabb történetekben is – amiből ezúttal hét található a Daisó névre keresztelt kiadványban. Az Usagi Yojimbo kilences sorszámú darabja még mindig kötelező olvasmány, jó kétszáz oldalnyi valóban értékes tartalommal bíró, szórakoztató képregény, amely egyszerre lehet kikapcsolódás kicsiknek és nagyoknak.

ÚJ MARVEL EXTRA #1

FELTÁMAD EGY „KLASSZIKUS"

A húszas éveik elején járó olvasóink talán még emlékeznek a Marvel Extra című kiadványra, ami a 90-es évek elején jelent meg hazánkban. A sorozat télen újraindul, hogy újabb Marvel képregényekkel szórakoztassa a szuperhősökre éhes közönséget.

2. SZEGEDI KÉPREGÉNYFESZTIVÁL

MÉG NEM KÉSŐ RÁKÉSZÜLNI

Vidéki olvasóinknak lehet jó hír, hogy 2010. november 13-án kerül megrendezésre a 2. Szegedi Képregényfesztivál, amely a Somogyi Károly Városi és Megyei Könyvtárban kerül megrendezésre 10 és 18 óra között.

HUNGAROCOMIX 2010

AZ ÉV UTOLSÓ NAGY KÉPREGÉNYES ESEMÉNYE

Persze a fővárosi képregényrajongók sem maradnak nagy képregényes buli nélkül, hiszen 2010. december 18-án lesz az idei Hungarocomix és Animekarácsony a Millenárison, a Jövő házában. Anime, képregény, sci-fi, fantasy és egész napos programok minden fanatikusnak.

Magyarország vezető
motoros magazinjának
internetes oldala.
www.motorrevu.hu

www.motorpresse.hu

MOTORREVÜ ONLINE!

www.motorrevu.hu

Az én világom. MOTORREVÜ

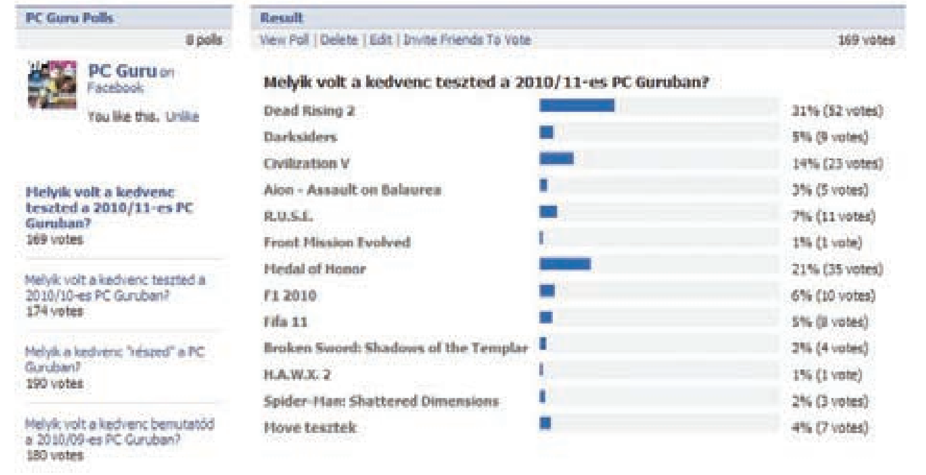
FACEBOOK

Korábban már volt szó arról, hogy a PC Guru immár elérhető az egyik legnagyobb közösségi portálon, a Facebookon is, jelenleg több mint ezerkilencszáz olvasónk követ minket, és ha te magad még nem tetted, akkor érdemes lesz csatlakoznod hozzánk, hiszen folyamatosan jelentkezünk nyereményjátékokkal, információmorzsákkal, fényképekkel és videókkal a szerkesztőség életéből, kérdezhetsz tőlünk, és nem utolsósorban megismerhetsz egy csomó olyan embert, aki szereti a videojátékokat, és örömmel forgatja a PC Guru magazint is. Ne feledd, csak egy kattintás, és egy hatalmas közösség tagja lehetsz…

WWW.FACEBOOK.COM/PCGURUMAGAZIN

Ha még nem vagy tagja a csoportunknak, akkor nem kell mást tenned, mint megkeresni minket a **http://www.facebook.com/pcgurumagazin** címen, és egyszerűen nyomni egy Like-ot (magyar verzióban Tetsziket), és máris automatikusan megjelennek majd a faladon a PC Guru legfrissebb hírei, képei, játékai.

SZAVAZTAK AZ OLVASÓK!



Nemcsak a Facebookon találsz meg minket, de a Twitteren is, ahol szintén részt vehetsz nyereményjátékokban, illetve nyomon követheted a szerkesztőség életét az általunk írt 140 karakteres üzenetek által. Ha szeretnél feliratkozni a Twitter csatornánkra, nem kell mást tenned, mint regisztrálnod a www.twitter.com weblapon, majd megkeresni minket a www.twitter.com/pcgurumagazin oldalon, és egyszerűen rányomni a 'Follow' gombra.

OLVASÓK CSIRIPELIK…

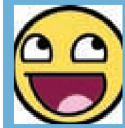
Fenn vagyunk a twitteren, és olvasóink itt is folyamatosan kommunikálnak velünk. Ezúttal az októberben nekünk címzett termésből választottunk ki néhány twittet. Kövessetek minket és a többi olvasót is!

twitter.com/paksydavid

Hú, holnaptól jön a Fallout New Vegas! Mikor lesz tesztetek róla? :P

Olvashatod is, ha a 38. oldalra lapozol.

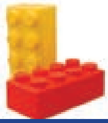
twitter.com/Ting_LC



Szavaztam; a Dead Rising 2 és a Spider-Man: SD tesztek tetszettek a legjobban, de a többi is jó volt.

Bate szereti, ha szeretik a tesztjeit. ;)

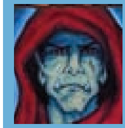
twitter.com/bendelego



TI vagytok a legkirályabbak. Nálatok vannak a legjobb tesztek! És a legjobbfej szerkesztők! Várom a köv. gurut.

Ilyesmit bármikor szívesen olvasunk…

twitter.com/urgod01



Szüleim már tudják, hogy a „Még 1 kört játszok" 2 órát jelent :)

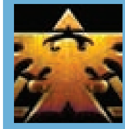
Story of our lives. :)

twitter.com/blakehu

:O most vettem csak észre hogy az aktuális magazinba bekerült az egyik tweetem :D

És megint. Hogy mik vannak…

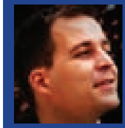
twitter.com/JGabesz



Szerintem Fallout New Vegas lesz a következő borítón :)

Hát ez most nem jött be. ;)

twitter.com/szbzsolt



Ha a Bundle játékokat is beleszámítjuk, akkor az eredeti játékaim száma közelít a 300-hoz.

Irigylésre méltó gyűjtemény.

JÁTÉKDEMÓK
Soccer Cup Solitaire / Cat Wash / Escape from Paradise 2: A Kingdoms Quest / Ranch Rush 2 / Three Days: Amulet Secret / Survivor / Pac-Man

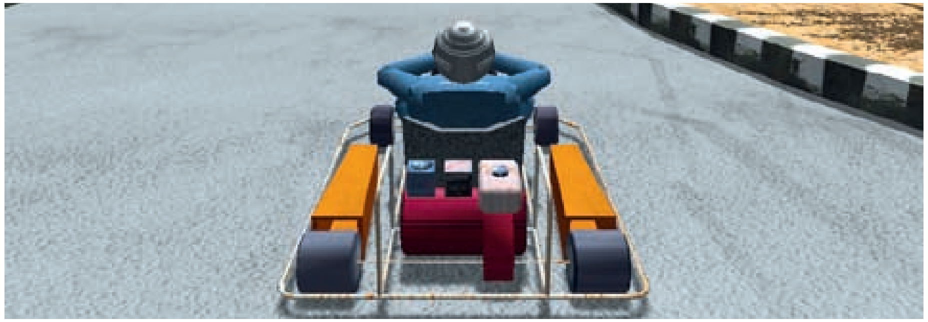
INGYENES JÁTÉKOK
Ingyenes Civilization verziók / Bowling Evolution / Karting Race / Napkin Race

PCG LIVE VIDEOTESZTEK
Civilization V / Dead Space 2 (multiplayer beta) / FIFA 11 / Lara Croft and the Guardian of Light / Pro Evolution Soccer 2011

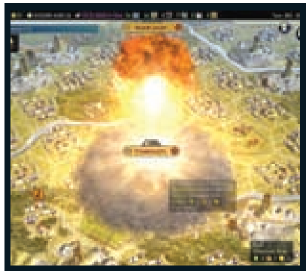
HÁTTÉRKÉPEK
Darksiders (2db) / Dirt 3 (2db) / Duke Nukem Forever / Enslaved / Gran Turismo 5 (2db) / Need for Speed World / Star Wars: The Old Republic / Fallout 3 (4db)

DEMO SOCCER CUP SOLITAIRE

INGYENES JÁTÉK KARTING RACE



CIVILIZATION V
VIDEOTESZT



SZABAD CIVILIZÁCIÓK
EXTRA AJÁNLAT

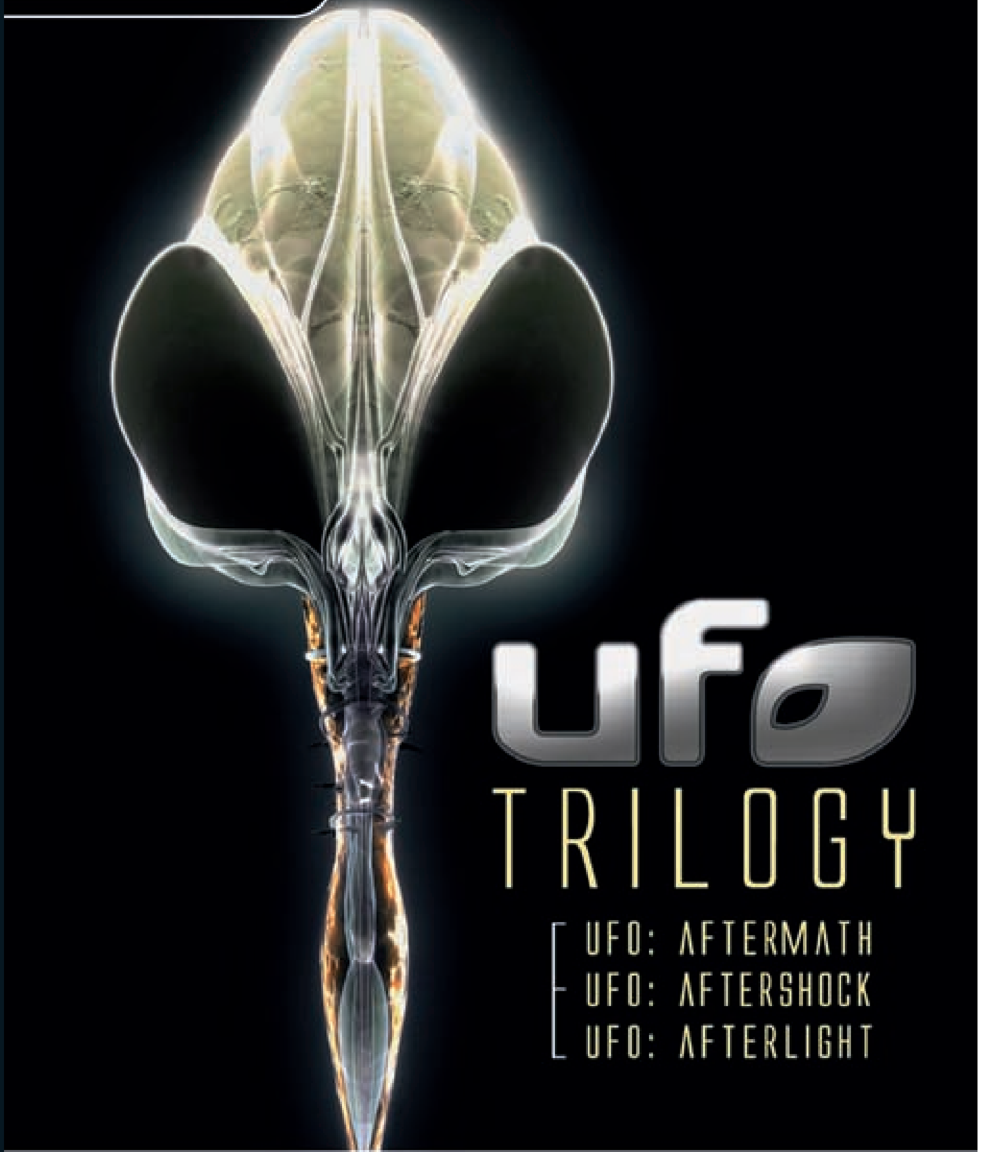
FIFA11
VIDEOTESZT

2010. 12.

UFO TRILOGY

DVD

PC DVD ROM



PC GURU DVD-MELLÉKLET

Teljes játék, demók, videók videotesztek, háttérképek és hasznos felhasználói programok

BF: BC2 Vietnam

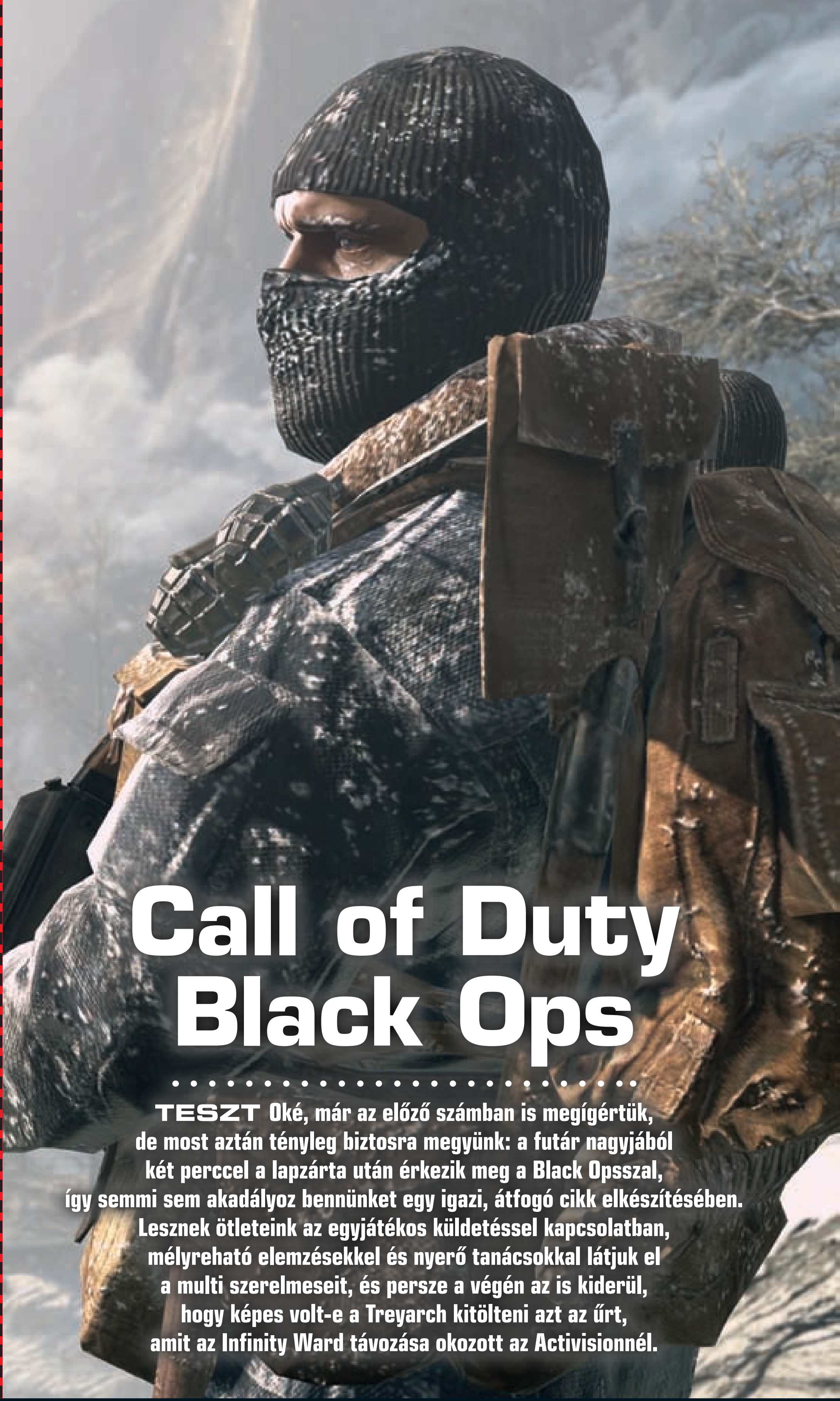
TESZT Bár az első információk alapján a Vietnamos küldetés alig lesz több egy kiegészítőnél, azért egy ekkora hangulatbombából még bármi kisülhet. A videók alapján komoly generált kap a tartalom, és szinte mindent megkapunk, ami a távol-keleti hadszíntér sajátja volt a hatvanas években.

TRON: Evolution

TESZT A legendás film és a közepesen legendás játék most majdnem egyszerre tér vissza: az ezüstvászonra valamikor decemberben térnek vissza a digitális hősök, a TRON: Evolution azonban előbb jön, ugyanis a két filmet összekötő történetről van szó. Hogy aztán ez minőségben mit jelent, kiderül a következő számból.

Harry Potter and the Deathly Hallows

TESZT Kölnben a Weasley-ikrek mutatták be a játékot, és ha nem is varázsoltak el minket, annyi azért kiderült, hogy érdemes lesz odafigyelni a fiatal mágus utolsó csatájának első felvonására. Minden részletre kiterjedő tesztet tervezünk, Tudjátokki jobb, ha reszket…



Call of Duty Black Ops

TESZT Oké, már az előző számban is megígértük, de most aztán tényleg biztosra megyünk: a futár nagyjából két perccel a lapzárta után érkezik meg a Black Opsszal, így semmi sem akadályoz bennünket egy igazi, átfogó cikk elkészítésében. Lesznek ötleteink az egyjátékos küldetéssel kapcsolatban, mélyreható elemzésekkel és nyerő tanácsokkal látjuk el a multi szerelmeseit, és persze a végén az is kiderül, hogy képes volt-e a Treyarch kitölteni azt az űrt, amit az Infinity Ward távozása okozott az Activisionnél.

KÖVETKEZŐ SZÁMUNK

DECEMBER 2-ÁN

JELENIK MEG!

UNLOCKED PERFORMANCE
GIGABYTE™
No.1 USB 3.0 Motherboard
A következő lépés az evolúcióban
X58 széria, Elképesztően alacsonyan tartott rendszer hőmérséklet, még stabilabb rendszer a tuningoláshoz
Ultra Durable
GIGABYTE
GIGABYTE egyedi technológia
3X USB Power
Up to 40% Faster
ON/OFF Charge
Supports Intel latest 32nm
6 core CPU
Ultra Durable 3
2 X Copper PCB
Japanese
Lower RDS(on)
Ferrite Core
333
ONBOARD ACCELERATION
X58A-UD9
X58-USB3
CHS HUNGARY T 361-451-3549 www.chs.hu F 361-451-3532
Raminis T 361-888-3200 www.raminis.hu F 361-888-3201
expert
Expert Computer Kft. T 361-450-2430 www.expert.hu F 361-450-2439
www.giga-byte.hu
2X uncia réz NYÁK

NEM LEHETSZ MÁSODIK!
F1 2010
Formula 1™
PC előrendelőknek csak: 7999 Ft
Xbox 360: 12999 Ft
PS3: 12999 Ft
KERESD AZ
576 KByte
ÜZLETEKBEN!
www.576.hu
Games for Windows LIVE
XBOX 360
XBOX LIVE
PS3
www.formula1-game.com
codemasters